PREZENTĂRI ELEGANTE - PROGRAME PENTRU CREAREA MENIURILOR AUTORUN

74 MAR '06 132 PAGINI 7,5 LEI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri



28 DE SOLUȚII DE TOP LGA775 PE VAL

OXIGEN PENTRU PLATFORMA INTEL

UMFLĂ POTUL! 100 de jocuri de la UBISOFT

ALIENWARE AREA-51



- UN EXTRATERESTRU EXCENTRIC

OLIMPIADA DDR2



- PROBA CELOR 667MHz

RADEON X1900 CROSSFIRE



- FOC ÎNCRUCIȘAT PENTRU NVIDIA

HEROES V



- BETA TEST-UL ADEVĂRULUI

RAINBOW SIX: LOCKDOWN - TORINO 2006 - LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II



28 56
31 62
35 70
40 80
65 130
67 134
80 160
100 200
66 132
80 160
Vrei să dublăm
31 62$ prețul
să înțelegi
că e bun?
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC STATION Best Design
PC STATION Best Buy
ENTER 2/2004
CHIP TESTSIEGER 06/2005
PC WORLD
PC MAGAZINE ROMÂNIA
Quartz computer
Bd. Iuliu Maniu nr.1-7, Bucuresti, sector 6.
Tel: (021) 316.96.64, 316.96.63, 316.96.65. http://www.quartz.ro.
Distribuitor
KWORLD COMPUTER CO.,LTD



Monitoarele LCD BenQ
FP71V+ / FP91V+
AMA
Advanced Motion Accelerator
HS
PP
POWER-MOOD
Tehnologia avansată de accelerare a mişcării sfidează limitele realităţii.
senseye
Human vision technology
Scopul principal al tehnologiei AMA (Advanced Motion Accelerator) este eliminarea limitărilor de viteză la afişarea imaginilor, limitări întâlnite la monitoarele LCD tradiţionale. Prin ajustarea dinamică a monitorului, tehnologia de accelerare a mişcării de la BenQ este capabilă să optimizeze performanţele LCD-ului pentru afişarea imaginilor în mişcare. Testează cele mai tari jocuri sau filme digitale şi vei rămâne uimit de fiecare dată!
FP71V+ / FP91V+
Pentru detalii suplimentare vizitaţi BenQ.ro
BenQ
Enjoyment Matters

ECHIPA

Redacția

Cristian Agatie **redactor-șef**
Ștefan Matei **redactor hardware**
Gabriel Mitran **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Dorian Prodan **redactor software**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Daniel Ion **editor CD/DVD**

Concept grafic

Gabriel Ionescu **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro
Paula Niculae **coordonator vânzări**

Marketing

Cristina Mincic **asistent marketing**

CONTACT

Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
București 4
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT pe perioada ianuarie-iunie 2005



F5: xtrempc.ro este acum xpc.ro

Schimbarea la față a site-ului XtremPC nu a trecut neobservată, fiind primită cu un entuziasm nedisimulat de către majoritatea celor care ne-au putut transmite opiniile lor, pe forum sau prin intermediul e-mail-ului. Desigur că ne-a bucurat acest entuziasm și puțin a lipsit să nu ne entuziasmăm și noi, la rândul nostru. Dar nu am uitat că acest entuziasm vine după câțiva ani în care site-ul nu a fost actualizat mai deloc, precum și după două luni în care nu a fost accesibil pe Internet. În aceste condiții nu este greu deloc să mulțumești pe toată lumea, într-o primă fază, prin simplul fapt că schimbi ceva. Dar, pentru a te bucura de succes pe termen lung, este nevoie de mult mai mult.

Desigur că au existat și voci critice, care s-au plâns fie de simplitate, fie de conținutul subțire, fie de folosirea phpNuke la crearea site-ului. Nu putem să nu le dăm dreptate, am inițiat acest face-lift al site-ului pornind de la ideea de a obține maximum de rezultate cu minimum de efort. Nu am dorit ca site-ul să devină o instituție în sine, care să consume mai mult timp și resurse decât revista. Cu toate acestea, trebuie să recunoaștem că ideea ne-a captivat, treptat, iar feedback-ul generos primit din partea voastră ne-a convins că merită să dezvoltăm această idee. În ziua lansării site-ului, topicul dedicat de pe forum l-a depășit în câteva ore ca număr de posturi pe cel dedicat XtremPC 73, intrată pe piață cu o zi înainte. Am încercat (și încercăm în continuare) să ținem cont de opiniile tuturor celor care ne-au scris. Le mulțumim cu acest prilej pentru că ne-au ajutat să aducem îmbunătățiri sau să corectăm erorile inerente. Vizitatorii frecvenți ai site-ului au putut observa că nu vrem să lăsăm lucrurile în stadiul în care sunt acum. Și nu mă refer numai la actualizarea conținutului, ci chiar la structura site-ului, respectiv ergonomia acestuia. Au fost adăugate secțiuni noi, iar cele existente au fost reorganizate pentru a simplifica navigarea și găsirea informațiilor dorite. Ca noutăți, veți găsi pe site cele mai interesante produse care sosesc în laboratorul XtremPC, în cadrul secțiunii hardware, precum și cele mai apreciate produse hardware, programe sau jocuri testate de noi, în cadrul secțiunii Hall of Fame. Suplimentar, topurile sunt acum actualizate săptămânal cu produsele testate în acest interval. Alte rubrici vor fi adăugate pe parcurs, lăsându-vă plăcerea să le descoperiți singuri.

Ne străduim ca noul site XtremPC să fie unul complet nou, care să-și facă vizitatorii să revină cu plăcere de fiecare dată, încredințați că vor găsi mereu ceva interesant de citit. Și, pentru a sublinia acest lucru, am decis schimbarea adresei din xtrempc.ro în xpc.ro. Mai simplu, mai ușor de tastat, mai plin de conținut. Sperăm că veți trece noua adresă în lista voastră de bookmark-uri și, în timp, veți putea spune lucruri mai bune despre site decât că pur și simplu există.

Cristian Agatie





G71 se pregătește pentru lansarea pe piață

011 Producătorii de plăci video se regrupează și ne aduc cele mai performante soluții grafice ale momentului.



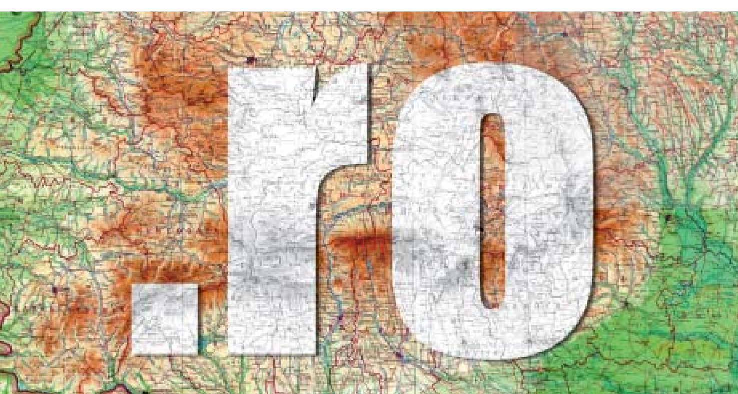
LGA775 - pe val

032 Platforma LGA775 a cunoscut o dezvoltare fără precedent, iar numărul de produse și diversitatea acestora ne-au determinat să le analizăm performanțele în acest roundup.

Olimpiada DDR

046 Până la apariția pe piață a memoriilor DDR3 de mare viteză trebuie să ne mulțumim cu performanțele atinse de cunoscutele module DDR2.





Porțile Internetului

086 Numărul și calitatea serviciilor oferite de portalurile Web reprezintă un indice important pentru maturitatea și nivelul de dezvoltare pe care le-a atins Internetul într-o anumită țară.

Heroes of Might and Magic V

112 Ca orice măsură radicală de trecere de la 2D la 3D, apariția celei de-a treia dimensiuni este cea care atrage atenția în primul rând. Tranziția la 3D vine și cu inevitabilul sacrificiu al plăcii video pe altarul cerințelor ridicate de sistem.



MARTIE

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Gabriel Mitran

Nebunia nanometrilor

Procesoarele pe 65nm au ieşit pe piaţă. Urmează, după cum este şi firesc, cele pe 45nm.

Limitele impuse de fizică par să nu existe, aceasta este concluzia la care putem ajunge dacă luăm în considerare evoluţia din ultimii ani a microprocesoarelor şi tendinţele de miniaturizare pentru componentele unui PC. Tehnologia a reuşit de fiecare dată să treacă peste barierele impuse de legile fizicii. Cea mai avansată tehnologie de producţie a procesoarelor este cea pe 65nm şi a fost introdusă de către Intel, pentru fabricarea în masă, începând cu trimestrul al patrulea al anului trecut.

O tehnologie mai veche de producere a chip-urilor de mici dimensiuni ce nu a fost adoptată pe scară largă folosea ca ingredient-cheie apa. Prin utilizarea unui "fir" de apă pe o placă de silicon în acelaşi fel în care sunt gravate liniile de circuit pe un chip se puteau crea circuite până la un nivel de 45 de nanometri. Această metodă se folosea de capacităţile refractante ale apei. Apa s-a dovedit a fi un lichid ideal deoarece nu intră în reacţie cu multe dintre materialele şi lichidele utilizate în mod obişnuit în producerea semiconductorilor. Adoptarea unei astfel de soluţii nu a fost agreată de cei mai mari producători, drept urmare s-a rămas la soluţia "clasică".

Nici nu s-au răcit bine liniile de producţie pentru chip-urile pe 65 de nanometri şi inginerii Intel au coborât şi mai mult ştacheta. Astfel, Intel şi-a propus împingerea procesului de fabricaţie către o nouă etapă, anunţând primele chip-uri (momentan cu scop de testare) SRAM (Static Random Access Memory) ce încorporează tehnologia pe 45 de nanometri. Static RAM pe 45 de nanometri încorporează peste un miliard de tranzistori şi poate înmagazina 153MB de memorie, comparativ cu un chip de aceeaşi dimensiune, dar produs pe tehnologia de 130nm, pe care se pot stoca doar 18MB de informaţie. Începând cu jumătatea anului 2007 Intel urmează să producă în masă primele procesoare pentru PC-uri bazate pe o tehnologie de producţie de 45 de nanometri, tehnologie în care gigantul din Santa Clara se estimează a fi investit peste trei miliarde de dolari. Producţia de serie va începe în fabricile din Arizona şi Israel.

Conform specificaţiilor oferite de Intel, chip-urile pe 45 de nanometri sunt de cinci ori mai eficiente din punctul de vedere al scurgerilor de electroni. După cinci ani de cercetări şi teste, Intel a găsit soluţia şi a ales materialul cu valoarea "k" mare, capabil să separe câmpurile electrice fără să permită scurgerile de energie care survin în tehnologia actuală. Valoarea "k" se referă la capacitatea unui material de a comprima câmpurile electrice. Drept urmare, această caracteristică îmbunătăţeşte durata bateriilor pentru dispozitivele mobile şi deschide drumul către noi sisteme mai puternice şi cu un consum redus de energie. Consumul redus de energie presupune şi un nivel al căldurii degajate mai scăzut. Intel va începe să folosească electrozi metalici în locul celor din siliciu, producătorul estimând că va schimba întreaga structură a tranzistorilor prin implementarea unei soluţii denumite Tri-Gate. Datorită unei dispuneri originale nonplanare a tranzistorilor se urmăresc simplificarea şi accelerarea electronilor evitând în acelaşi timp problemele specifice scurgerii de electroni.

O altă soluţie de miniaturizare este trecerea progresivă către tehnologia EUV (Extreme Ultraviolet Lithography), soluţie care va permite gravarea procesoarelor la 32 de nanometri şi care are toate şansele să fie disponibilă în anul 2009, iar o dată cu apariţia tranzistorului de tip nanotub dimensiunea de producţie a circuitelor va scădea până sub 2 nanometri.



Leadtek®

We Make Dreams a Reality



Analog Series



WinFast PVR2000

PCI Hardware MPEG II TV Tuner Card
Real-Time Hardware MPEG II Encoding
Support FM . Stereo . EPG . Teletext .
Scheduled Power Up Recording and Timeshifing S-Video and Composite video
Power on/off PC by Remote Control
Direct Burn to MPEG 1/2/4 Format Support
MCE Certified



WinFast PalmTop TV

Palm Size USB 2.0 TV BOX
Support MPEG- 1/2/4 format recording
(The 3 rd party MPEG-4 CODEC required)
Worldwide Audio Support: MTS/NICAM



WinFast TV2000 XP Expert

Low Profile PCI TV Tuner Card
Supprot FM , Stereo .EPG . Teletext .
Scheduled Power Up Recording and Timeshifing S-Video and Composite video
Power on/off PC by Remote Control
Direct Burn to MPEG 1/2/4 Format Support



WinFast Walkie TV

USB 2.0 TV BOX
Worldwide TV Standard: NTSC/PAL/SECAM
Worldwide Audio Support: MTS/BTSC/EIAJ/NICAM

DVB-T Series



WinFast DTV1000 T

Channel Scanning 23 Sec , too fast to compete!
MCE 2005 Support
Truly HDTV enjoyment on your PC
Variety choice of AP skin



WinFast DTV Dongle

USB2.0 DVB-T HDTV receiver
1080i HDTV/AC3 Audio
BDA Driver for MCE 2005
PIP/(Pictre in Picture)
POP/(Pictre on Picture)
PAP/(Pictre and Picture)

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Folosesc de doi ani smartphone-uri şi vă zic că ce puteţi face cu ele întrece cu mult ceea ce aţi acoperit voi în cele patru pagini."

CONTROVERSA TELEFOANELOR DEŞTEPTE

De multă vreme nu au mai vorbit cititorii despre articolele scrise la rubrica de comunicaţii. Telefoanele inteligente par să-i fi trezit, în sfârşit, din letargia obişnuită. Într-adevăr, cu o piaţă mai dinamică decât cea a notebook-urilor şi a PDA-urilor, telefoanele deştepte tind să ia locul acestora într-un număr din ce în ce mai mare de aplicaţii, de la citirea e-mail-urilor şi navigarea pe Internet până la vizualizarea şi editarea documentelor Office. Chiar dacă nu seamănă cu un notebook nici măcar privite din diagonală (cum ne sugera sarcastic unul dintre cititorii mai puţin impresionaţi de tehnologia Star Trek), pot îndeplini aceleaşi funcţiuni în condiţiile unei autonomii mai bune şi ale unor dimensiuni mult mai compacte. Fie că folosesc ca sistem de operare Symbian, Windows sau chiar Linux, smartphone-urile sunt mai apropiate de PC decât oricare alt gadget care încape în buzunar, prin urmare mai demn de atenţia noastră decât orice player MP3 sau consolă de jocuri. Aşteptăm opiniile voastre despre acest subiect, dar şi propuneri de teme noi pentru rubrica de comunicaţii, atât pe forum, cât şi pe e-mail la adresa redactia@xtrempc.ro.

>>> Inconsecvenţă >>>

De la: Iulian Hodorog
Pentru: redactia@xtrempc.ro

De multe ori am văzut cititori nemulţumiţi de faptul că în paginile revistei apar produse exagerat de scumpe, mai ales pentru buzunarul românului obişnuit. Apărarea dumneavoastră a fost că încercaţi să prezentaţi în principiu tot domeniul IT. Nu sunteţi o revistă catalog de produse sau oferta vreunui magazin IT. Argument perfect valabil şi pe care îl susţin cu toată convingerea. Vreau să văd tot ce apare pe piaţa IT, nu doar produsele pe care mi le permit. Însă nu se aplică acelaşi principiu şi în domeniul software? Linux deţine aproape 10% din piaţa sistemelor de operare. Acest procent nu merită luat în seamă? Nu face şi el parte din domeniul IT? Am observat că pe DVD există o secţiune Linux, dar aş vrea să văd ştiri şi programe destinate acestei platforme şi în revistă. Nu sunt fan înfocat Linux, sunt începător şi probabil tot pe Windows mă voi axa. Dar mi se pare pur şi simplu inconsecvent din partea dumneavoastră să neglijaţi această platformă. Aceeaşi problemă şi cu MacOS şi calculatoarele Apple. S-ar putea face un articol (sau mai multe) pe tema diferenţelor între diferite platforme hardware şi software.

XtremPC: Într-adevăr, ne străduim să acoperim o arie cât mai largă a zonei IT, dar în acelaşi timp ne străduim să ţinem cont şi de ceea ce este important pentru majoritatea cititorilor noştri. Din păcate, din sondajele efectuate de noi, cititorul de XtremPC nu este foarte interesat să citească despre software, iar despre software pentru Linux cu atât mai puţin. Aceeaşi problemă este valabilă şi pentru platforma Mac. Prea puţină lume deţine aşa ceva în ţara noastră şi, în general, sunt chiar mai puţini cei interesaţi să "descânte" un Mac. Un articol despre diferenţele dintre cele două platforme s-ar putea face, nu excludem ideea, aşteptăm să vedem cum se comportă noile MacIntel-uri.

>>> Se fură ideile >>>

De la: Andrei Pascu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Cool mi se pare secţiunea Galerii Xtreme, prin care mai putem vedea şi noi ce "minunăţii" creează utilizatorii de rând. Dar se pare că se cam fură ideile, deja m-am plictisit de maşini; oricum, văd că în numărul de luna aceasta (73) sunt doar două maşini şi ceva nou... o baie. Dar se pare că şi subiectele de genul ăsta au început să se fure... poze cu camere de apartament sau din benzi desenate au început să apară tot mai des...

XtremPC: Ce putem spune, decât că artiştii care trimit lucrări la Galerii Xtreme au, probabil, preocupări comune, de unde şi sursele de inspiraţie care se repetă. O altă posibilitate ar fi aceea că fiecare încearcă să facă o lucrare mai bună pe un domeniu pe care şi alţii şi-au încercat talentul.

>>> Jocuri prea noi >>>

De la: Daniel Stanciu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Mă uit în fiecare lună la revistă, dar văd numai jocuri noi. Unii au PC-uri mai vechi şi nu le merg jocurile. Aş dori, pe lângă jocurile alea noi, să mai daţi şi câteva vechi, vă rog frumos!

XtremPC: Daniel, în afară de faptul că ar trebui totuşi să-ţi faci curaj să şi citeşti revista, nu doar să te uiţi la ea, trebuie să-ţi spun că ar fi o tragedie dacă am livra-o cu jocurile vechi. Nu foarte mulţi cititori ar fi interesaţi de jocurile pe care le-ar putea găsi, oricum, în revistele de acum câţiva ani.

>>> Probleme cu carcasa DVD-ului >>>

De la: George Manea
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă propun să găsiţi un tip de carcasă la DVD mai rezistentă. Am cumpărat revista de la un

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Splaiul Unirii 74,
et. 4-5, Bucureşti 4

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Web:
www.xpc.ro

Telefon:
021-331.11.33
021-331.11.35

Fax:
021-310.10.55

chioșc din Piața Victoriei și am avut neplăcuta surpriză să constat că are marginile rupte. De schimbat nu o pot schimba pentru că era sigilată.
XtremPC: Am încercat mai multe versiuni de carcasă, dar se pare că numai cele din titan ar rezista tratamentului inuman la care sunt supuse de către distribuitorii de presă. Din păcate, așa ceva prea puțini ar fi dispuși să plătească. În prezent, cea mai convenabilă soluție, din toate punctele de vedere, o constituie carcasele subțiri, motiv pentru care le vom folosi în continuare.

CU OCHII PE FORUM!

'fang'

Eram entuziasmat de testul de HDD-uri. Cam puține la număr: 16, față de 20 la testul trecut. Învingătoare au ieșit Samsungurile de 250GB pe PATA și SATA. Testul de procesoare accesibile e foarte bun, un punct în plus pentru overclocking. Dar ce caută Socket 478 acolo? E puțin cam expirat. Nici Intel nu-și mai amintește de el. Am văzut și ASUS 7800GT TOP Silent! Wow! Asta da jucărie! Sunt prezente și plăci de bază construite pe noul chipset de la Intel, 975X: Gigabyte Turbo-Jet și ASUS P5WAD2-E. Articolul despre soluții de răcire cu apă și schimbare de fază e binevenit, mai ales că au mai scăzut prețurile. Cel mai mult m-a impresionat monstrul ATI X1900 XT. Prea multă atenție pentru plăcile high end din partea producătorilor. De mainstream au uitat complet, numai plăci de 2 bani.

XtremPC

Limita minimă impusă pentru capacitate (200GB) a restrâns destul de mult numărul modelelor eligibile. În ecuație trebuie pusă și disponibilitatea acestora la distribuitori în momentul testului și așa putem explica numărul mai mic. Cât despre testul de procesoare, ai fi surprins să afli că Intel nu numai că își amintește, ba chiar a schimbat recent (luna trecută) revizia core-ului pentru procesoarele pe Socket 478. Asta înseamnă că încă se produc, iar situația nu se va schimba curând.

G-man

Mi-a plăcut articolul despre smartphone-urile pe bază de Windows Mobile. Felicitări! Poate vom convinge populația să renunțe la banalele Nokia care au acaparat toată piața. Folosesc de doi ani smartphone-uri și vă zic că ce puteți face cu ele întrece cu muuuuult ceea ce ați acoperit voi în cele patru pagini. Dar pentru asta ar trebui o revistă special dedicată smartphone-urilor, așa că patru pagini sunt peste medie.

XtremPC

Ne bucurăm că am reușit să atragem atenția cititorilor asupra telefoanelor inteligente, chiar daca nu toți apreciază în aceeași măsură această inițiativă (vezi și postul lui vasea). Aceste dispozitive câștigă din ce în ce mai mult teren, eclipsând chiar vânzările de PDA-uri în ultima vreme. Subiectul este departe de a fi epuizat și, cu siguranță, vom mai scrie pe tema asta, chiar dacă pe un spațiu mai restrâns.

vasea

Am cumpărat din nou răul necesar care e revista XtremPC. Asta e, nu mă pot abține. Titlu: Lovitură de grație… ATI nu a dormit și a scos un accelerator mai bun decat NVIDIA. Negura s-a așternut în sufletul meu, dar, în fine, "concurența e benefică" bla bla bla. Dar când a scos NVIDIA modelul 7800? De ce nu a fost titlu cu "lovitura de grație"? Când zici lovitură de grație, inamicu e mort, varză, fărâme etc. Mă îndoiesc că "verzii" sunt la pământ. În fine, chestie de partizanat. Și acum marea mea problemă: ce, doamne iartă-mă, atâtea pagini despre telefonia mobilă? Totuși eu cumpăr XtremPC, nu extremtelefonmobil, nu? Că, vezi doamne, dacă te uiți în diagonală la terminalu' superdeștept (care costă cât un laptop), seamănă, așa, cu un computer. Totuși. Per ansamblu, mi-a plăcut revista. Cam asta e tot. Ba nu. Dacă încep să bocesc după încă 50 de pagini (chiar dacă ar costa un pic mai mult), îmi pun tot forumul în cap, nu?

XtremPC

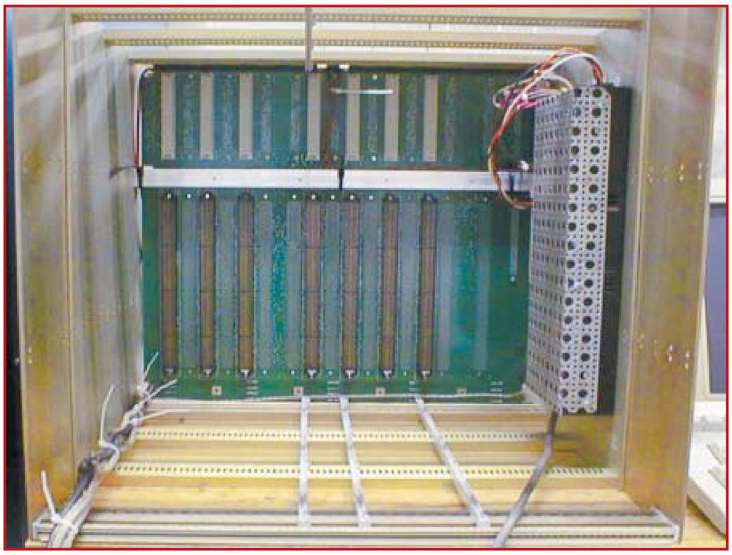
E adevărat că titlul de pe copertă este destul de entuziast, dar el reflectă destul de bine realitatea momentului. NVIDIA lucrează încă la seria 7900, dar analiștii din domeniu apreciază că "verzii" trebuie să tacteze respectivele GPU-uri la peste 700MHz pentru a egala performanțele seriei X1900 a ATI. În aceste condiții, GeForce 7900 va fi o apariție fantomatică, în genul lui 7800GTX cu 512MB, care nici acum, la mai multe luni de la lansare, nu este de găsit în magazine. Paginile despre telefonia mobilă au existat întotdeauna în XtremPC, numai că abia acum s-a întâmplat să acopere un subiect suficient de interesant încât să fie luat în seamă de cititori. Probabil că, dacă ai fi citit (sărit peste) interviuri și știri mărunte ca până acum, ai fi fost mult mai liniștit. Oricât ai încerca să ignori acest aspect, telefonia mobilă există și se dezvoltă mult mai rapid decât piața de notebook-uri, ca să nu mai vorbim despre cea de sisteme desktop.

Regional Calorimeter Trigger

Cel mai rapid procesor de imagine din lume

Pentru a surprinde în cele mai mici detalii ceea ce se întâmplă atunci când două particule se ciocnesc este nevoie de un procesor capabil să proceseze 10^{18} biţi pe secundă.

Creaţia oamenilor de ştiinţă de la Universitatea Wisconsin-Madison nu este tocmai o cameră digitală în adevăratul sens al cuvântului, ci un procesor de imagine foarte puternic compus din 300 de module. Acesta este capabil să analizeze peste patru trilioane de biţi de informaţie într-o singură secundă. Un astfel de "aparat foto" nu este folosit în nici un caz la surprinderea momentelor memorabile şi nici nu este utilizat de către un fotograf profesionist. Practic, această "cameră" este cel mai rapid procesor de imagine din lume, care a fost construit pentru a putea analiza miliardele de ciocniri pe secundă ce au loc între protoni şi alte particule. Deoarece cantitatea de date rezultată în urma experimentului este uriaşă (la fiecare a 25-a nanosecundă este capturată o nouă imagine) sistemul are nevoie să efectueze o triere a acestora şi trebuie să decidă ce evenimente trebuie salvate şi care dintre acestea pot fi înlăturate. Informaţii esenţiale sunt reţinute pentru 50.000 de astfel de ciocniri. Protonii sunt particulele accelerate cu ajutorul unui accelerometru gigant până la o viteză aproximativ egală cu viteza luminii, după care sunt eliberaţi. În urma ciocnirilor cu alte particule iau naştere alte particule, iar acestea la rândul lor sunt cele care au atras atenţia cercetătorilor. Pamela Klabbers, membră a echipei care a dezvoltat procesorul de imagine, a precizat că aceste procese au loc în mai puţin de a doua miliarda parte dintr-o secundă, iar pentru ca oamenii de ştiinţă să poată preciza dacă sunt interesante sau nu şi pentru a le putea imortaliza a fost necesară construirea unui asemenea "aparat foto".



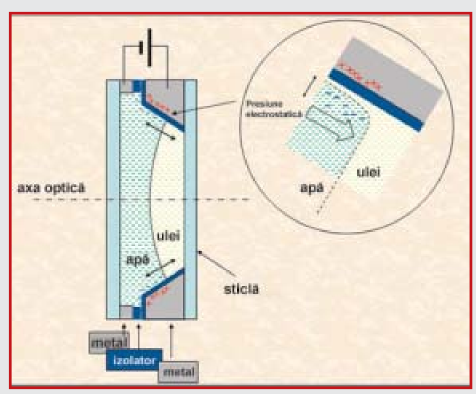
Dispozitivul de 6 milioane de dolari este o parte componentă a experimentului Compact Muon Solenoid. Pentru construirea sa au fost folosite numai circuite proiectate special, fiind necesari aproape şase ani şi munca a mai bine de 20 de cercetători pentru finalizarea proiectului.

Varoptic Arctic 320

3x zoom optic pentru telefoanele mobile

Dispozitivele mobile care vor avea inclusă o cameră foto vor fi capabile de autofocus şi zoom optic 3x dacă vor avea în dotare lentilele Arctic 320 de la Varoptic.

Conform producătorului Varoptic, lentilele "lichide" sunt gata pentru a putea fi comercializate şi vor face parte din viitoarele telefoane sau dispozitive mobile care vor avea o cameră foto integrată. Dar, în viitor, se doreşte integrarea unor astfel de lentile şi în aparatele foto digitale compacte de tipul point-and-shoot. Sistemele clasice de focalizare cu lentile de sticlă şi/sau din plastic folosesc electro-mecanisme complexe foarte mici pentru mişcarea componentelor, dar după o anumită perioadă de timp performanţele acestora scad drastic. Lentilele Arctic 320 sunt capabile de zoom şi autofocus dar, spre deosebire de cele clasice, pentru funcţionare nu necesită mecanisme fine şi sensibile ce se pot deteriora foarte uşor. Principiul de funcţionare este foarte asemănător cu cel al ochiului uman. Distanţa focală este modificată prin simpla trecere a unui curent electric prin lichidul aflat între doi pereţi de sticlă, în final imaginea fiind concentrată pe suprafaţa senzorului fotosensibil. În aceste condiţii, zoom-ul optic poate atinge valoarea maximă de 3x. Lentilele Arctic 320 au fost prezentate la Barcelona în cadrul congresului 3GSM ce s-a desfăşurat în perioada 13-16 februarie. Primele telefoane care vor beneficia de pe urma unor astfel de lentile sunt cele produse de Samsung. Producătorul coreean de telefoane mobile a contribuit activ la crearea Arctic 320. Alte domenii ce ar putea profita de pe urma acestei invenţii sunt comunicaţiile (camere web, videoconferinţe), medicina, securitatea (camere video de interior) etc. Noi orizonturi se vor putea deschide în industria opticii, după ce vor fi adoptate pe scară largă, împreună cu clasicele lentile din plastic sau sticlă.



Lentilele Arctic 320 vor fi disponibile în două versiuni, Arctic 320 lo şi Arctic 320, acestea din urmă urmând să fie produse în cantităţi suficient de mari pentru ca preţul de producţie să fie destul de scăzut. Acesta este, de altfel, modelul care va putea fi inclus în telefoanele mobile. Compania Philips a anunţat şi ea, încă de anul trecut, că intenţionează să dezvolte un model de lentile care folosesc o tehnologie asemănătoare.

WebServUSB

Server web pe un stick flash

HTTP, FTP, POP3 şi SMTP pe un singur stick flash de 128MB sunt caracteristicile celui mai mic server Web compatibil cu orice calculator.

Când cineva ne vorbeşte despre un server ne gândim imediat la un sistem de calcul puţin mai special. Procesul de miniaturizare al diferitelor componente încă nu s-a încheiat, se pare că mereu se găseşte ceva care poate fi construi mai mic şi care este mai eficient decât variantele sale anterioare. WebServUSB este dovada, acesta oferind funcţionalitatea unui server



Web complet pe un singur stick de memorie flash. Dacă vă întrebaţi cum este posibil ca un server să încapă pe un stick, răspunsul este foarte simplu: prin simpla conectare a lui WebServUSB la portul USB al oricărui calculator. Acesta din urmă devine un server Web "complet" pentru o reţea locală (Intranet) sau pentru Internet. Serverul Web oferă suport pentru HTTP, FTP, precum şi pentru un server e-mail ce asigură servicii POP3 şi SMTP specifice poştei electronice. Pentru a putea fi folosit în orice condiţii şi pe orice calculator este inclus un serviciu DNS dinamic. WebServUSB este foarte asemănător ca funcţii cu un server Web ce are la bază sistemul de operare Unix/Linux, deşi este



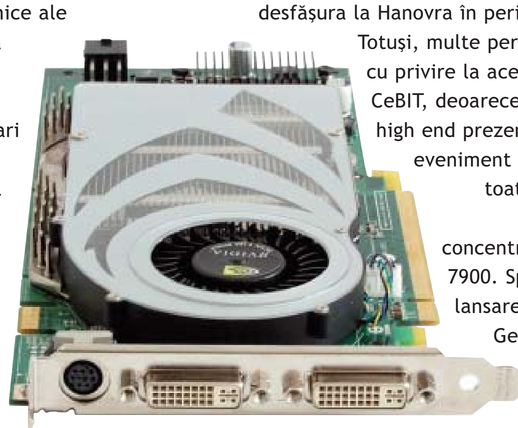
conceput pentru a rula pe o platformă Windows. În consecinţă sunt acoperite multe găuri de securitate ce au la bază Microsoft Internet Information Server (IIS). Compania producătoare a precizat că un astfel de server este foarte practic în cazul în care se doreşte testarea anumitor funcţii pe diverse configuraţii de calculatoare, lucru imposibil dacă s-ar lucra pe un singur PC. Un alt aspect pozitiv este legat de modul de funcţionare, astfel orice setare a serverului este salvată în memoria flash, fiind independent de sistemul la care este conectat WebServUSB. Cel mai mic server Web poate fi administrat şi de la distanţă, administrare ce se realizează pe orice număr de port precizat în prealabil de către utilizator. Avem astfel de-a face cu un server Web ultraportabil. Mai puţin importantă este carcasa confecţionată din aluminiu, special gândită pentru a proteja "serverul" de praf, pentru a rezista la şocuri mecanice şi pentru a-l face invulnerabil la şocurile electrostatice. Preţul versiunii de 128MB este de 90$, iar al celei de 1GB se ridică la valoarea de 400$.

NVIDIA G71

7900 se pregăteşte pentru lansarea pe piaţă

Producătorii de plăci video se regrupează şi ne aduc cele mai performante soluţii grafice ale momentului.

NVIDIA se pregăteşte pentru lansarea unei noi familii de carduri video în luna martie a acestui an. Deşi specificaţiile tehnice ale lui GeForce 7900 sunt încă neclare, compania producătoare este încrezătoare şi îşi pune mari speranţe în noul produs. Paul Sun, manager general al NVIDIA Taiwan, a declarat că cei mai buni ingineri de unităţi grafice de procesare ai NVIDIA au ca termen-limită luna martie pentru lansarea unei noi serii de GPU-uri din segmentul high end.



În primă fază este de aşteptat ca NVIDIA să încerce să dezlănţuie un nou GPU capabil să concureze cu seria de produse Radeon X1900 de la ATI. Numele de cod al noului procesor grafic este G71, iar denumirea sa comercială va fi, bineînţeles, GeForce 7900. Noua serie de carduri grafice se aşteaptă a fi lansată oficial în cadrul expoziţiei internaţionale CeBIT, care se va desfăşura la Hanovra în perioada 9–15 martie. Totuşi, multe persoane sunt sceptice cu privire la această lansare în cadrul CeBIT, deoarece numărul de produse high end prezentate la un asemenea eveniment este foarte mare şi toată atenţia publicului nu s-ar mai concentra pe noul GeForce 7900. Spre deosebire de lansarea modelului GeForce 7800GTX, NVIDIA plănuieşte ca introducerea pe piaţă a modelelor GTX şi GT să se realizeze concomitent.

Modelul GeForce 7900GTX este caracterizat prin cele 32 de unităţi de procesare ale pixelilor, o frecvenţă de rulare a GPU-ului cuprinsă între 700 şi 750MHz şi memorii GDDR3 tactate la 1600–1800MHz.

Deoarece arhitecturile folosite de cei mai mari producători de carduri grafice, ATI şi NVIDIA, sunt diferite, este foarte greu de estimat care dintre viitoarele procesoare grafice va fi mai puternic: Radeon X1900 cu cele 48 de unităţi de procesare ale pixelilor, 16 TMU (Texture-Mapping Unit) şi 16 ROPs (Rasterizing Operators), având frecvenţa de funcţionare de 650MHz, sau GeForce 7900 cu ale sale 32 de unităţi de procesare a pixelilor, 32 TMU şi 16 ROPs, având frecvenţa de funcţionare de 750MHz.



Olympus E330

Camere DSLR cu live preview

Camerele foto compacte nu mai au nici un avantaj față de SLR-uri. E330 este primul aparat foto Single-Lens Reflex care permite vizualizarea în timp real a imaginilor.



Specialiștii în tehnologia optică digitală au reușit încă o dată să lărgească orizonturile camerelor foto digitale. Pentru prima dată, confortul și flexibilitatea oferite de o cameră digitală compactă prin vizualizarea în timp real a imaginii fotografiate pe ecranul LCD al aparatului sunt disponibile și pentru camerele DSLR (Digital Single-Lens Reflex). Un astfel de aparat este Olympus E330. Avantajele oferite sunt variate, ușurând foarte mult munca unui fotograf în situațiile în care folosirea ocularului nu este posibilă. Pentru a garanta calitatea imaginilor capturate, Olympus a echipat modelul E330 cu un senzor CMOS de ultimă generație, iar fotografiile rezultate au o rezoluție de 7.5 megapixeli. Senzorul CMOS este comparabil cu unul FFT-CCD, dar consumă mai puțină energie. Ecranul LCD de mari dimensiuni are o diagonală de 6.4cm și folosește tehnologia HyperCrystal pentru a garanta un timp de răspuns cât mai mic și a oferi unghiuri de vizibilitate de până la 160 de grade. Integrarea unor amplificatoare simple la nivel de pixel a permis reducerea traseelor de circuit dintre pixeli, micșorând în acest fel aria suprafeței care nu este expusă direct la lumină. Olympus E330 este capabilă să fotografieze cu o viteză de trei fotografii pe secundă. Supersonic Wave Filter, integrat în toate modelele seriei E, împiedică praful să intre în interiorul camerei și să se așeze pe senzorul de imagine în momentul în care se dorește schimbarea obiectivului. Particulele de praf sunt înlăturate prin vibrații de frecvență mare și sunt direcționate către o membrană adezivă ce reține toate aceste impurități. Supersonic Wave Filter scutește utilizatorul de curățiri periodice ale senzorului foto și de imaginile cu imperfecțiuni. Această funcție este activată la fiecare pornire a aparatului, dar poate fi folosită și la cererea utilizatorului ori de câte ori este nevoie. E330 cântărește 550 de grame, are dimensiunile 140x87x72mm și este compatibilă cu toată gama de accesorii a seriei E de la Olympus.

VIA P4M890

Noi chipset-uri de la VIA pentru platforma Intel

Plăcile de bază din segmentul de piață mainstream construite în jurul lui P4M890 se vor apropia ca performanță de cele high end.

Noul chipset VIA a fost proiectat spre a oferi suport pentru ultimele procesoare Intel, precum Pentium 4 cu nucleu Prescott sau Celeron D. Plăcile de bază care vor fi dotate cu un astfel de chipset vor permite ridicarea FSB-ului la valoarea de 1066MHz și vor oferi suport pentru tehnologia Hyper-Threading. Conectarea optimă a celor mai noi acceleratoare grafice se va putea realiza folosind porturile de bandă largă PCI Express x16, iar a celorlalte periferice, precum controllerele Gigabit Ethernet sau tunerele TV, se va putea face utilizând portul PCI Express x1. Prin intermediul acestui chipset, plăcile de bază din categoria mainstream vor putea atinge un nivel mai înalt de performanță și funcționalitate, performanțe obținute doar de produsele high end actuale. VIA P4M890 mai beneficiază de o magistrală de date de bandă largă ce permite comunicarea între northbridge și southbridge cu o viteză de 533MB/s. Dacă acestui chipset i se alătură un southbridge VT8237A, dar și alte chip-uri adiționale, VIA P4M890 poate să asigure o paletă largă de funcționalități, de la stocare la multimedia și conectivitate. Printre acestea se numără Serial ATA și V-RAID, sunet pe șase sau opt canale audio prin VIA Vinyl Audio, VIA Velocity Gigabit Ethernet și altele. Controller-ul de memorie FastStream64 permite dotarea unui PC atât cu module de memorie DDR, mai lente, cât și cu DDR2 pentru a îmbunătăți viteza și performanța generală a sistemului. Utilizatorul are astfel posibilitatea de a alege tipul de memorie folosită, facilitând și un upgrade ușor de la DDR la DDR2. Plăcile de bază ce vor fi echipate cu chipset-ul P4M890 vor putea fi capabile să redea semnal High Definition și vor oferi suport pentru toată gama de monitoare CRT, LCD, dual monitor, dar și pentru televiziunea standard și HDTV cu rezoluții de până la 1080p. VIA UniChrome Pro IGP (Integrated Graphics Processor) utilizează o arhitectură de partajare a memoriei RAM și asigură un nivel de performanță video optim pentru majoritatea aplicațiilor.

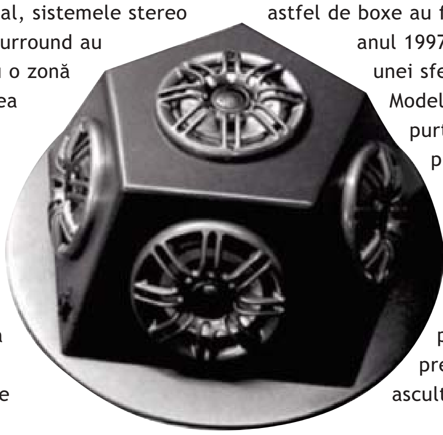


Electrolap Hemisphere

Boxe mono cu puteri surround

Sunet surround nedistorsionat, produs de o boxă mono. Hemisphere Point-Source Emanation Loudspeaker a fost gândită special pentru reprezentaţiile live.

De obicei un sunet amplificat are un caracter diferit față de unul neamplificat deoarece interacționează în mod diferit cu mediul din vecinătatea sa. Un sunet neamplificat este emis de sursă în toate direcțiile și intră în contact cu pereții, podeaua sau tavanul încăperii în care se află sursa. Majoritatea boxelor de putere emit sunetul doar într-o singură direcție. În mod normal, sistemele stereo și/sau cele surround au un punct sau o zonă unde calitatea audiției este aproape de ideal, dar dacă ascultătorul nu este poziționat în această zonă sunetul surround este distorsionat și nu mai este auzit corect. Aici apare diferența boxelor semisferice Electrolap Hemisphere, acestea fiind total diferite față de cele clasice. Sunetul produs este unul "localizat" și este emis în toate direcțiile din poziția în care se află incinta, interacționează cu mediul în care se află incinta și se comportă diferit în funcție de acustica fiecărei camere. Primele astfel de boxe au fost create în anul 1997 și aveau forma unei sfere complete. Modelele inițiale au purtat nume precum Bomb, Boulde sau R2. Electrolap Hemisphere nu are față sau spate și nici un punct preferențial pentru ascultarea muzicii în





cele mai bune condiții. Aceasta permite sunetului produs electronic (generat cu ajutorul unui calculator sau al unui sintetizator) să aibă o caracteristică asemănătoare cu cea a sunetului neamplificat (produs de instrumentele muzicale). Hemisphere a fost gândită pentru folosirea sa în spectacole live și nu pentru un utilizator obișnuit. Hemisphere este o boxă ce se construiește numai la comandă, materialul folosit este MDF-ul, iar incinta este închisă. Sunetul este redat de șase difuzoare Polk Audio db525 ce au diametrul de 13cm și o putere efectivă de 45W. Frecvența de răspuns specificată de producător se încadrează în limitele 60-22.000Hz (foarte bună pentru o singură boxă/difuzor). Impedanța este de 6 ohmi, iar dimensiunile totale sunt 60x60x25cm. Hemisphere Point-Source Emanation Loudspeaker costă 599 de dolari.



Ricoh Co.

Idei vechi pentru tehnologii noi

EncryptEase CD-R este un CD cu capacitatea de 600MB pe care se pot scrie date criptate fără a utiliza un software specializat (cu excepţia celui găsit pe disc).



Viața CD-urilor se apropie de sfârșit și majoritatea consumatorilor se îndreaptă către DVD-uri ca medii de stocare. Apariția EncryptEase CD-R i-ar putea determina pe diverși utilizatori să se întoarcă la mai puțin încăpătoarele CD-uri. Mediile de stocare hibride nu sunt o idee nouă, acestea își au originea în ani '90 când a devenit posibilă scrierea pe un CD a mai multor tipuri de fișiere, de exemplu CD-ul compatibil atât cu un PC obișnuit, cât și cu un Mac. Posibilitatea de scriere a două sesiuni pe un singur disc a pus bazele unui "CD" care criptează datele. La începutul discului este inscripționată o primă sesiune iar restul de spațiu este nealocat, lăsând loc liber pentru sesiuni viitoare. EncryptEase CD-R are o capacitate de 600MB și pe el se pot scrie date criptat. Acesta arată la fel ca un CD obișnuit, dar la o examinare mai amănunțită se observă prima sesiune ce este deja scrisă pe disc. Aici sunt inscripționate o aplicație și un driver care va asigura suportul pentru compresia și criptarea datelor ce urmează a fi scrise pe CD. Spațiul rămas liber poate fi scris într-o singură sesiune sau în mai multe, fiecare dintre acestea fiind protejată printr-o parolă de maximum 255 de caractere alfanumerice. Viteza maximă cu care poate fi inscripționat un astfel de disc este de 40x. Dacă AutoRun-ul este activat, imediat ce a fost introdus CD-ul în unitatea optică va porni aplicația creată special pentru scrierea datelor. În cazul în care este prima dată când este utilizat un astfel de CD, trebuie instalat un driver, instalare ce se face automat, după care este necesar un restart. Programul de scriere permite restricționarea accesului la informații și în funcție de dată. Scrierea unui CD se realizează în patru sau cinci etape (dacă se dorește și o verificare a informațiilor scrise), iar copierea se poate efectua numai prin intermediul programului găsit inițial pe CD, toate sesiunile fiind invizibile pentru sistemul de operare. În esență, Ricoh a preluat astfel vechea idee de folosire a discurilor hibride PC/Mac și i-a dat o nouă "formă".



Evoluent VerticalMouse 2

Ergonomia celor 90 de grade, versiunea 2.0

VerticalMouse este un şoarece vertical cu o formă asemănătoare cu cea a unui mouse clasic.

VerticalMouse 2 nu poate câştiga un concurs de design, dar nu acesta este scopul său "în viaţă". Produsul de la Evoluent este de fapt un mouse obişnuit, dar rotit cu 90 de grade. Medicii specializaţi în probleme de ergonomie consideră că această poziţie este mult mai sănătoasă şi mai puţin obositoare pentru organism. Cu patru butoane (cinci dacă punem la socoteală şi rotiţa de scroll) şi o sensibilitate de 1200dpi, VerticalMouse 2 nu este sărăcăcios în specificaţii, putând fi folosit cu succes şi la unele jocuri mai pretenţioase. Lungimea şi lăţimea sunt aproximativ egale cu cele ale unui mouse obişnuit, dar înălţimea sa depăşeşte 7,5cm. Odată poziţionată mâna pe VerticalMouse 2, degetul mare este aşezat în mod natural în lăcaşul său şi ajută la controlul mouse-ului. Mulţi şoareci actuali au un loc special creat pentru degetul mare, dar la VerticalMouse poziţionarea sa este foarte importantă, pentru că mâna nu ar sta confortabil pe corpul său. VerticalMouse este foarte bine conceput astfel încât este puţin probabil ca mâna să se sprijine pe degetul mic sau pe partea laterală a încheieturii. Adevărata provocare a acestui mouse sunt jocurile 3D, deoarece spaţiul este foarte mare, iar mişcările trebuie să fie ample, rapide şi precise. Pentru a putea continua mişcarea într-o anumită direcţie un mouse obişnuit este ridicat cu uşurinţă şi este repoziţionat în mijlocul padului. În cazul în care este utilizat VerticalMouse2, datorită formei sale aerodinamice şi greutăţii sporite este destul de dificil de efectuat această mişcare, având tendinţa de a apăsa cele trei butoane laterale. Ergonomia şi sănătatea au preţul lor, astfel încât pentru Evoluent VerticalMouse 2 trebuie să plătim nu mai puţin de 75$ pentru modelul standard.



Volkswagen, Google şi NVIDIA

Sistem de navigaţie 3D

Cel mai bun motor de căutare cu al său Google Earth, împreună cu NVIDIA, vor "lumina" drumul spre casa posesorilor de automobile Volkswagen

Volkswagen a anunţat de curând că doreşte să pună la punct un sistem de navigaţie tridimensional ce se va folosi de avantajele oferite de programul Google Earth şi de tehnologia acceleratoarelor grafice dezvoltată de NVIDIA. Automobilul va fi echipat cu un touchscreen poziţionat central, iar traficul şi rutele vor fi actualizate în timp real. Datorită mediului 3D, noul sistem de navigaţie le va permite şoferilor să se orienteze mult mai uşor în locurile necunoscute. Volkswagen a creat un astfel de vehicul prototip ce înglobează cele două tehnologii şi lucrează în paralel la alte funcţii adiţionale pentru a personaliza sistemul informaţional (restaurante, staţii de alimentare cu combustibil şi alte puncte de interes). Sistemul de navigaţie ce urmează a fi dezvoltat nu se va limita doar la simpla captură a imaginilor din Google Earth, ci se va folosi şi de tehnologia Keyhole 2 Nv pentru afişarea imaginilor 3D. Aici îşi intră în rol NVIDIA deoarece Keyhole 2 Nv poate fi folosit exclusiv cu plăcile video din seria GeForce produse de NVIDIA. Sistemul de hărţi pentru navigaţie împreună cu modul de afişare 3D vor ajuta pasagerii să recunoască mult mai uşor locaţia unde se află comparând mediul virtual 3D cu zona respectivă. Purtătorul de cuvânt al producătorului german de automobile nu a precizat dacă acest sistem de navigaţie se doreşte a deveni un standard sau dacă acesta va fi inclus ca dotare opţională pentru viitoarele maşini Volkswagen. Prototipul unui asemenea sistem de navigaţie a fost prezentat în luna ianuarie în Las Vegas, în cadrul târgului internaţional Consumer Electronics Show. Colaborarea dintre NVIDIA, Volkswagen şi Google demonstrează încă o dată puterile polivalente ale celui mai mare motor de căutare, precum şi posibilităţile oferite de tehnologiile actuale.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Noi telefoane BenQ Siemens

În prezenţa reprezentanţilor mass-media, BenQ Mobile a lansat două noi telefoane mobile din clasa high-end. Este vorba de modelele S75 şi SL75. Siemens S75 este un model orientat către businness, care oferă în acelaşi timp numeroase facilităţi multimedia. O agendă telefonică îmbunătăţită, client de e-mail, MMS, conexiuni GPRS/EDGE, Bluetooth şi USB 2.0 sunt doar câteva dintre funcţiile acestui model. De asemenea, S75 dispune de un player multimedia care poate reda fişiere în formate MP3 şi AAC şi care poate fi accesat rapid prin intermediul unei taste plasate pe carcasa telefonului. Designul de lux este una dintre principalele caracteristici ale



modelului SL75. Terminalul, care dispune de un mecanism de deschidere tip slide, se remarcă prin grafica 3D şi ecranul translucid de 262.000 de culori. Ca dotări mai amintim camera foto de 1.3MP şi playerul MP3 integrat pentru care este disponibilă o memorie internă de 52MB.

"Siemens S75 şi SL75 oferă utilizatorilor atât un design elegant, cât şi funcţiile integrate şi caracteristicile tehnice performante pe care aceştia şi le doresc. BenQ Mobile pregăteşte numeroase alte surprize pentru anul 2006 şi suntem convinşi că acestea vor beneficia de interesul consumatorilor" - susţine Anca Ventura, Director Reprezentative Office BenQ Mobile.

www.benqmobile.com

Seminar comun Epson-NEC



Epson şi Nec Display Solutions au prezentat în premieră pentru România, în cadrul unui seminar comun, echipamentele din gama profesională adresate managementului de culoare. Nec SpectraView şi Epson Stylus Pro 4800, 7400 si 9800 (17", 24", 44") sunt produsele prezentate şi testate în cadrul seminarului "Imprimă ceea ce vezi!" - primul seminar tehnic organizat de cele două companii în Europa de Est. La eveniment au participat profesionişti din domeniile imprimării digitale, proofing, CAD şi CAM, GIS, materiale POS şi fotografie digitală. "Credem că evenimentul de la Bucureşti a adus în atenţia tuturor un punct interesant: la ce trebuie să se aştepte industria de printing din România şi cum trebuie să se pregătească pentru a întâmpina schimbările ce vor urma aderării la UE" - a declarat Michael Bailly, Marketing Operations Manager - Export, NEC Display Solutions Europe GmbH.

www.mbd.ro
www.flamingo.ro

Sentinet - un nou pachet de securitate semnat GECAD

Compania GECAD NET a lansat marca Sentinet - un nou pachet tehnologic de securitate destinat companiilor, indiferent de dimensiunile acestora sau de domeniul lor de activitate. Sentinet cuprinde servicii profesionale de securitate IT oferite pe baza unei tehnologii proprii. Conceptul şi tehnologia care stau la baza Sentinet au fost dezvoltate de specialiştii GECAD NET în aproape doi ani, cu o investiţie de peste 1,5 milioane de euro. Serviciile care îmbracă această tehnologie sunt susţinute de o întreagă echipă de consultanţi certificaţi în securitate IT. Implementarea tehnologiei la compania-client nu presupune decât instalarea în reţeaua acesteia a unui sistem care are rolul de a monitoriza infrastructura, de a detecta potenţialele ameninţări şi de a alerta cu privire la apariţia lor acea persoană care este responsabilă cu securitatea informatică în cadrul respectivei firme.

"Sentinet este o investiţie strategică pe termen lung şi avem încredere că va deveni de real succes pe piaţa românească. De asemenea, ne dorim ca Sentinet să fie recunoscut şi la nivel regional până în 2007", afirmă Radu Georgescu, preşedinte al Grupului GECAD. Principala facilitate pe care mizează acesta pentru impunerea pe piaţă a Sentinet este, pe lângă configurabilitate şi securitate, suportul tehnic asigurat clienţilor 24 de ore din 24.

www.gecad.ro



Facilităţi pentru IMM-uri

Flamingo, împreună cu doi dintre partenerii săi strategici, Intel şi Microsoft, au pregătit o ofertă adresată companiilor din segmentul IMM, cu scopul de a susţine dotarea cu calculatoare a acestora în vederea procesului de informatizare a societăţii româneşti, proces susţinut intens şi de Ministerul Comunicaţiilor şi Tehnologiei Informaţiei. Programul constă în oferirea de facilităţi deosebite la achiziţionarea unui calculator Flamingo Business, începând cu soluţia de creditare cu timp scurt de răspuns şi mergând până la garanţia extinsă de trei ani sau instalarea gratuită. Calculatoarele Flamingo Business, gândite special pentru nevoile companiilor mici şi mijlocii, se bazează pe procesoare Intel® şi sunt certificate Microsoft HCL. "Credem că astfel de iniţiative sunt benefice pentru toate părţile implicate: pentru cumpărătorul final, căruia îi acordăm acces la calculatoare, având garanţia experienţei Flamingo de 11 ani, cu o configuraţie foarte bună şi în condiţii extrem de avantajoase, şi pentru Flamingo şi partenerii noştri Intel® şi Microsoft, deoarece reuşim să impunem pe piaţă sisteme performante, bazate pe tehnologie foarte nouă şi ntate de renumele producătorilor", a declarat Dan Topală, vicepreşedintele Flamingo Internaţional.

www.flamingo.ro

Rezultate record pentru SCOP



SCOP Computers a anunţat, în cadrul unei conferinţe de presă, rezultate financiare record obţinute în anul 2005, care evidenţiază o creştere cu 40% a cifrei de afaceri. Unul dintre cele mai dinamice segmente a fost cel al notebook-urilor, unde s-a înregistrat aproape o triplare a numărului de unităţi vândute faţă de anul precedent, SCOP ocupând astfel locul întâi, cu o cotă de peste 25% din piaţă. O evoluţie ascendentă s-a înregistrat şi în segmentul videoproiectoarelor, unde s-a realizat o dublare a numărului de unităţi vândute. Cifra de afaceri înregistrată în anul 2005 a depăşit 55 milioane de euro, peste 85% fiind realizată din distribuţie, prin intermediul partenerilor SCOP. Pentru anul 2006, SCOP îşi propune dezvoltarea soluţiilor de business şi a serviciilor pentru clienţii finali. Accentul va fi pus în continuare pe segmentul retail şi pe integratorii de sistem.

www.scop.ro

"ASUS este marca de notebook-uri care înregistrează una dintre cele mai mari rate de creştere din România"

În dialog cu ASUS despre notebook-uri şi componente de PC



Victor Chen
Sales, Marketing & PM groups
ASUSTek Computer Inc.

XPC: Ce face un notebook ASUS Lamborghini să fie deosebit şi de ce ar cumpăra cineva aşa ceva?

V.C: Lamborghini este un brand auto renumit pentru calitatea strictă şi designul inovativ, apropiindu-se, din aceste puncte de vedere, cel mai mult de ceea ce reprezintă notebook-urile ASUS. Suntem încredinţaţi că un număr din ce în ce mai mare de utilizatori apreciază designul unic şi brandul puternic. Notebook-urile Lamborghini se adresează celor care sunt interesaţi de maşinile sportive, dar şi celor care doresc să-şi exprime personalitatea folosind un notebook unic. ASUS-Lamborghini VX1 are la bază cea mai recentă tehnologie Intel Centrino Duo Mobile pentru performanţe mai mari, capabilităţi multitasking susţinute hardware, autonomie ridicată şi un power management mai bun. Capacitatea de procesare dual core a modelului VX1 oferă, din punctul de vedere al puterii de procesare şi calităţii audio/video, un nivel de performanţă echivalent cu cel al unui sistem desktop. În plus, are dimensiuni reduse, o durată de viaţă ridicată, oferă mobilitate şi productivitate crescute. ASUS-Lamborghini VX1 cu ecran de 15" este chiar mai uşor decât majoritatea notebook-urilor cu ecran de 14". Notebook-ul ASUS-Lamborghini VX1 reprezintă o adevărată revoluţie în lumea sistemelor mobile.

XPC: Lamborghini pare să fie cu un pas în urma Ferrari. De ce nu aţi încercat mai degrabă brand-ul McLarren?

V.C: Desigur, oamenii au în general opinii diverse în ceea ce priveşte mărcile de maşini, dar notebook-urile Lamborghini sunt rezultatul unei colaborări între ASUS, Intel şi Lamborghini. În acest proiect, ASUS se angajează să ofere cea mai bună performanţă, calitate şi design revoluţionar, acestea fiind recunoscute de Intel şi Lamborghini. Echipa de design ASUS a studiat numeroase modele de Lamborghini pentru a capta cât mai bine spiritul acestora. Disponibil în doua variante, galben şi negru, ASUS-Lamborghini VX1 adoptă cele două culori asociate logo-ului Lamborghini. Cu o finisare specială, notebook-ul ASUS-Lamborghini VX1 arată şi trebuie perceput precum o supermaşină. ASUS-Lamborghini VX1 este expresia spiritului ASUS şi Lamborghini manifestată într-un mod extrem şi spectaculos. Este un produs care inspira putere, viteză şi frumuseţe.

XPC: Cum se prezintă ASUS pe piaţa românească de notebook-uri?

V.C.: Notebook-urile ASUS nu au fost chiar primele produse de acest fel care au pătruns pe piaţa românească dar, cu siguranţă, ASUS este marca de notebook-uri care înregistrează una dintre cele mai mari rate de creştere din România. Cu toate acestea, nu suntem mulţumiţi, astfel încât în 2006 vom face eforturi pentru accelerarea ratei de creştere. Considerăm că în acest an utilizatorii din România îşi vor orienta atenţia catre sistemele notebook.

XPC: Ce ne puteţi spune despre telefoanele mobile ASUS? Intenţionaţi să lansaţi pe piaţa românească astfel de produse?

V.C.: Telefoanele mobile sunt o categorie complet nouă de produse în portofoliul ASUS, de aceea vrem să acumulăm mai multă experienţă în Taiwan şi pe alte pieţe din Asia înainte de a introduce acest produs în Europa.

XPC: Aveţi în vedere şi producerea de telefoane mobile care folosesc ca sistem de operare Windows Mobile?

V.C.: În catalogul nostru de produse există deja un model de telefon cu funcţionalităţi de PDA care foloseşte Windows Mobile (şi anume modelul P505), iar în luna februarie am lansat P305 3G Smartphone. În curând vom introduce noi modele de telefoane care folosesc Windows Mobile.

XPC: Care sunt cele mai importante produse pe care le veţi expune la CeBIT anul acesta? Pe ce anume veţi pune accentul?

V.C.: Nu putem dezvălui încă ce vom prezenta la CeBIT, pentru că totul este confidenţial, dar ASUS a venit în fiecare an cu produse şi tehnologii surprinzătoare. Sunt convins că îi vom uimi pe toţi prin ceea ce vom arăta la târg anul acesta.

XPC: Ce credeţi, AMD va avea succes cu procesoarele sale Turion pentru notebook-uri? Aveţi în ofertă notebook-uri care folosesc platforma AMD?

V.C.: AMD a reuşit creşterea cotei de piaţă tocmai ca urmare a succesului înregistrat cu Turion, iar eu personal consider că există un feedback foarte bun din partea pieţei pentru notebook-urile bazate pe AMD. ASUS produce seriile A6U şi A6K, care folosesc procesoare Sempron Mobile şi Turion, acestea având un raport preţ-performanţă extrem de avantajos. Dintre facilităţile acestora amintim procesorul grafic NVIDIA Go 7300 TC cu 256MB de memorie şi funcţia One Touch Play, care asigură o experienţă multimedia bogată.

XPC: Lumea nu înţelege de ce plăcile de bază ASUS au ajuns apropiate ca preţ de cele similare produse sub brandul ASRock. Dacă preţurile sunt apropiate, probabil şi calitatea este comparabilă, atunci de ce ar alege ASUS şi nu ASRock?

V.C.: ASUS a redus preţurile pentru a acoperi un segment de piaţă cât mai larg. ASUS şi ASRock sunt două companii independente, care concurează pe aceeaşi piaţă, de aceea ASUS încearcă să ofere utilizatorilor mai multă valoare, nu numai calitate. În aceste condiţii, la preţuri asemănătoare, noi vrem să oferim mai multe facilităţi comparativ cu ASRock.

XPC: Ce alte produse veţi promova în viitor? Aveţi în vedere piaţa perifericelor?

V.C.: ASUS va investi mai mult în carcase, surse de putere şi sisteme de răcire, înţelegând importanţa acestor componente pentru utilizatorii entuziaşti. În prezent, ASUS este unul dintre cei mai importanţi producători de reţelistică şi echipamente Wireless LAN, aşa că vom promova şi aceste produse. Nu avem deocamdată planuri în ceea ce priveşte perifericele.

XPC: Majoritatea utilizatorilor de computere au tendinţa de a se ataşa de un anume brand. Ce

face ASUS pentru a-şi atrage astfel de clienţi fideli?

V.C.: ASUS înţelege că marketingul este important, dar prioritatea noastră o constituie produsele. ASUS se străduieşte să înţeleagă cât mai bine nevoile clienţilor săi şi investeşte resurse pentru a oferi produse de cea mai bună calitate, în condiţiile unui nivel de performanţă ridicat şi ale unei dotări generoase.

XPC: Producătorii de componente au tendinţa de a face compromisuri între calitatea şi funcţionalitatea unui produs, pe de o parte, şi preţul acestuia, de cealaltă parte. Care este situaţia la ASUS?

V.C.: Una dintre filosofiile ASUS este menţinerea unei calităţi superioare a produselor. În nici un caz nu vom coborî nivelul calităţii pentru a oferi un preţ mai mic. Considerăm că în realitate un utilizator plateşte mai mult atunci când cumpără un produs ieftin şi de o calitate scăzută, deoarece un produs slab poate consuma mult timp preţios. Mai mult, departamentele noastre de cercetare lucrează în fiecare zi pentru implementarea unor soluţii inovatoare care să îmbunătăţească performanţele şi ergonomia produselor ASUS.

XPC: Tot mai multe produse din portofoliul ASUS subliniază ideea de computer silenţios. Există o cerere semnificativă de astfel de produse sau educaţi consumatorii?

V.C.: De obicei, plăcile video performante vin cu o caracteristică nedorită de utilizatori: zgomotul produs de ventilatorul cooler-ului. ASUS a reuşit să rezolve această problemă prin sisteme de răcire pasive performante. Este şi cazul EN7800GT TOP Silent, o placă video care oferă performanţe de top şi totuşi are răcire pasivă. Silenţiozitatea sistemului joacă un rol important în asigurarea unei experienţe plăcute, în special datorită faptului că tot mai mulţi oameni utilizează PC-ul pentru a se uita la filme sau pentru a asculta muzică. Şi cine ar vrea să audă zgomotul ventilatoarelor în timp ce navighează pe Internet sau se uită la un film? Din această categorie cea mai recentă tehnologie este ReverseCool, prin intermediul căreia atât componenta VPU (video processing unit) cât şi radiatorul sunt poziţionate pe spatele plăcii video, plasându-le astfel direct în fluxul de aer produs de cooler-ul de pe procesor. Utilizatorii au primit foarte bine produsele noastre din seria Silent şi datorită acestui fapt vom continua să dezvoltăm în continuare acest concept de PC silenţios.

XPC: Ce ne puteţi spune despre ASUS Green Technology şi care sunt avantajele acesteia?

V.C.: Produsele care poartă sigla ASUS Green Technology sunt ecologice şi conforme cu directivele europene RoHS şi WEEE. RoHS (Reduction of Hazardous Substances) prevede restricţii de folosire a anumitor substanţe periculoase în echipamentele electrice şi electronice (plumb, mercur, cadmiu, crom hexavalent, bifenili polibromuraţi (PBB) şi eteri de difenil polibromuraţi (DEPB)), iar WEEE (Waste of Electrical and Electronic Equipements) este o directivă privind deşeurile de echipamente electrice şi electronice. Aceste directive vor intra în vigoare în acest an în UE, iar în România atunci când va fi membră UE (probabil în 2007). În ceea ce priveşte avantajele acestei tehnologii, lucrurile stau foarte simplu. Produsele ASUS Green Technology nu sunt dăunătoare mediului înconjurător, iar unul dintre primele echipamente lansate de ASUS sub această siglă este notebook-ul U5.

XPC: Pe site-ul ASUS nu există o secţiune pentru ţara noastră. Ce loc ocupă România pe harta ASUS (asta în cazul în care ocupă vreunul)?

V.C.: În prezent se lucrează la o versiune în limba română a website-ului ASUS. În momentul când acesta va fi gata, utilizatorii vor putea găsi pe website-ul nostru suport în limba română şi vor putea descărca mai repede driverele şi utilitarele ASUS.



BioKnob

Yala biometrică

Sistemele de securitate bazate pe amprentă au devenit suficient de răspândite pentru a face inutilă îndesarea în buzunar a binecunoscutei grămezi de chei care face orice om să pară mult mai important decât este.

Tychi Systems a reuşit implementarea unui astfel de sistem de recunoaştere a amprentei chiar în mânerul yalei, putând fi astfel montat fără bătaie de cap la orice uşă a unui om normal. Yala poate memora până la 100 de amprente digitale şi păstrează lista cu ultimele 1.000 de încercări de deschidere. Veţi şti astfel întotdeauna când s-au întors soţia sau copiii acasă (în cazul în care nu cumva v-au părăsit, enervaţi de noul sistem de securitate). Alimentarea este asigurată de un acumulator a cărui autonomie poate ajunge până la trei ani.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Pokia Mobile Headset

Manifest antiminiaturizare

Proiectat special pentru a le face în ciudă amatorilor de gadgeturi de tip James Bond, acest receptor le reaminteşte utilizatorilor şi lumii întregi că nu este nici o ruşine să vorbeşti la telefonul mobil. De ce să ascunzi minusculul terminal în podul palmei? Fii mândru că vorbeşti la telefon şi arată asta şi celorlalţi! Pokia Mobile Headset este exact ceea ce vă trebuie, fiind partenerul ideal pentru cei care cred că folosirea telefoanelor mobile duce la prăjirea creierului. Desigur, va fi cam greu de transportat, dar pentru cineva care luptă pentru convingerile sale acest aspect nu ar trebui să constituie o problemă. În plus, orice apel primit vă va face instantaneu atracţia serii, aşa că veţi avea în sfârşit ocazia să petreceţi mai mult timp în compania femeilor. Receptorul retro Pokia este, în ciuda numelui care se aseamănă îngrozitor cu cel al renumitului producător de telefoane mobile, compatibil cu o gamă largă de terminale, pentru o mare parte dintre acestea neavând nevoie de adaptor.





Victorinox MP3 player

Primul gadget din istorie se modernizează

Celebrele cuţite militare elveţiene produse de Victorinox (care pot fi considerate ca precursoare ale gadgeturilor actuale) au intrat în sfârşit în secolul al XXI-lea. După modelul cu memorie flash introdus anul trecut, elveţienii au făcut un upgrade, reuşind să înghesuiască un player MP3 printre numeroasele lame, foarfece şi pile de unghii care se găsesc în configuraţia standard a unui astfel de briceag. Cei care călătoresc frecvent vor aprecia posibilitatea de a detaşa playerul de briceag, putând astfel să-şi ia muzica preferată în avion fără a declanşa o situaţie de criză la controlul de securitate de pe aeroport. 1GB de memorie flash ar trebui să fie suficient pentru orice meloman, iar dacă nu sunteţi mulţumiţi aveţi la dispoziţie şi un radio FM.







ultra PRO
K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviței 397,
Tel: 0314-02.22.92 Fax: 021-224.55.86
email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro
Genius
Just love it !
Genius
Mini Traveler
NetScroll+ Traveler
NetScroll+ Optical
NetScroll+ Superior
Wireless
NetScroll+ Superior
KB-16e Scroll
KB-29e Calculator
KB-21e Scroll
KB-19e NB

hardware



Ştefan Matei

Apple nu cedează

12.000$ premiu pentru cel care va reuşi rularea sistemului de operare Windows XP pe iMAC.

De la primul zvon că Apple va renunţa la arhitectura PowerPC şi va trece la cea x86 (moment în care nu se ştia sigur dacă va fi Intel sau AMD), mulţi au început să se gândească dacă va fi posibil sau, mai exact, cum să facă să ruleze viitorul sistem de operare MacOS X pe PC-ul propriu. Din momentul lansării şi chiar cu puţin timp în urma acestui eveniment, "minţi luminate" au început lupta cu acest sistem de operare pentru a-l putea determina să ruleze pe calculatoarele "obişnuite", accesibile tuturor. Bineînţeles că nu a trecut mult timp şi MacOS X a cedat, apărând pe Internet diverse pagini care ofereau informaţiile necesare instalării acestuia pe PC. Între timp, Apple nu a privit de pe margine şi a tot lansat update-uri ale sistemului de operare pentru a-l face cât mai greu de spart. Un lucru este cert, MacOS X poate rula pe un sistem x86 obişnuit, pe care majoritatea îl deţine.

Însă, la scurt timp de la apariţia pe piaţă a computerelor Apple bazate pe procesoare Intel x86, o altă provocare a fost lansată, dacă este posibil ca Windows XP să ruleze pe aceste calculatoare. Nu văd ca această acţiune să fie benefică într-un fel, chiar şi rularea sistemului de operare MacOS X pe PC-uri mi se pare doar o curiozitate pentru fiecare. Nu ştiu câţi utilizatori s-ar încumeta să achiziţioneze un calculator iMAC pe care să instaleze ulterior Windows XP, preţul final l-ar depăşi cu mult pe cel al unui PC high end. Pentru a mobiliza utilizatorii în încercarea de dovedire a hardware-ului Apple a fost instituit un premiu în bani acordat celui care va reuşi rularea Windows XP pe iMAC. În spate se află o mică poveste (posibil adevărată) prezentată de iniţiatorul acţiunii. Iniţial, suma a pornit de la 100$ oferiţi de iniţiatorul "concursului", iar vizitatorii site-ului corespunzător acestei acţiuni erau invitaţi să doneze diverse sume pentru a susţine acest scop. Astfel se face că în decurs de câteva săptămâni potul strâns a totalizat peste 12.000$ (în momentul redactării articolului). Premiul deja considerabil a stârnit interesul multor împătimiţi ai calculatoarelor, însă până în momentul de faţă hardware-ul Apple nu a cedat şi nici nu dă semne că va ceda vreodată. Principalul "vinovat" este un chip prezent pe placa de bază, special implementat cu acest scop denumit EFI, prescurtarea de la Extensible Firmware Interface. Practic, EFI se pare că va fi generaţia următoare de BIOS care face legătura între sistemul de operare şi firmware. Dezvoltatorul EFI este, fără a surprinde pe nimeni, chiar Intel, cel care motorizează cu procesoare actualele computere Apple.

Compania Apple pare să fie conştientă că ceea ce încearcă o comunitate IT nu va avea sorţi de izbândă, declarând că nu împiedică pe nimeni să ruleze alt sistem de operare pe calculatoarele lor. Din ultimele concluzii apărute pe Internet putem spicui că, pentru ca această acţiune să aibă un rezultat pozitiv, negativ pentru Apple, este necesar ca producătorii componentelor de calculatoare să intervină asupra firmware-urilor produselor lor, lucru care practic nu se va întâmpla.

Nici viitorul sistem de operare de la Microsoft, Vista, nu le va uşura munca celor preocupaţi de instalarea lui pe computere Apple, iar problema se adânceşte şi mai mult dacă ţinem cont de incapacitatea versiunii 1.10 a EFI de a lucra cu instrucţiunile pe 64 de biţi dezvoltate de AMD. Tind să cred că premiul pus în joc pentru această acţiune va fi într-un final donat şi prin această afirmaţie nu pun la îndoială capacităţile unor grupuri de utilizatori în a-şi atinge scopurile, ci mai degrabă inutilitatea rezultatului final. Dacă rularea pe un PC a unei versiuni de MacOS X are admiratori, reciproca nu prezintă prea mare interes în afară de suma prinsă la mijloc.

PRODUSUL LUNII
LEADTEK WINFAST A7800GS TDH

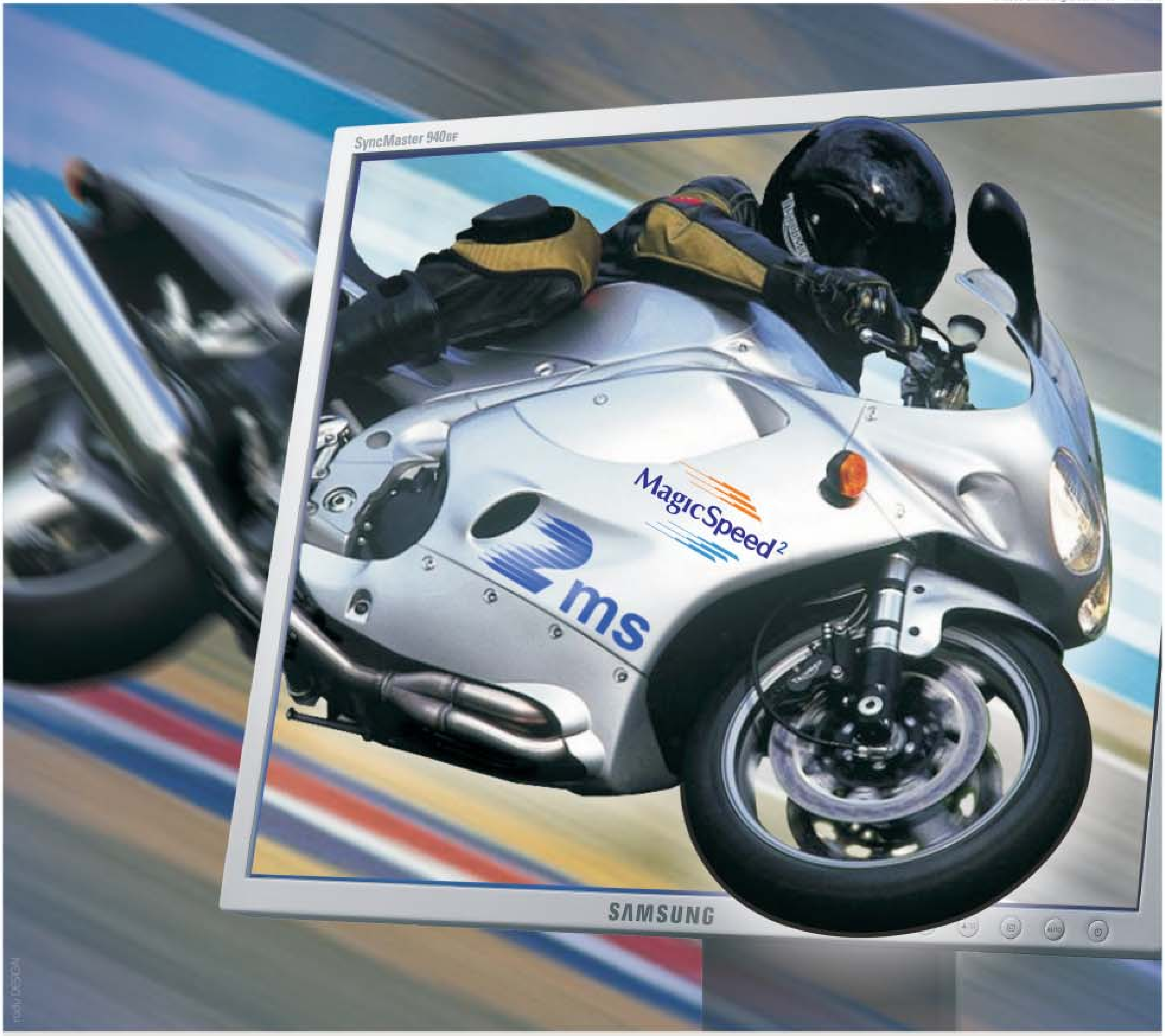


Leadtek primeşte din partea redacţiei distincţia "Produsul Lunii" pentru acceleratorul grafic WinFast A7800GS TDH ce readuce în prim-plan platforma AGP.

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939:
CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Tagan Easy Con 530W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Tagan Easy Con 530W





SyncMaster 740BF
SyncMaster 940BF

imaginează-ți mai aproape de dorințe, design și imagini care înving realitatea.

Dinamic și natural, prin tot ceea ce este, armonia imaginii și a formelor, la 2ms timp de răspuns nu-ți mai scapă nimic Aceste caracteristici fac din monitorul **SyncMaster 940BF** alegerea ta reușită. Află mai multe la: www.deck.ro

SAMSUNG

DECK COMPUTERS

Reprezentant SAMSUNG-IT Romania Service Center SAMSUNG-IT Romania tel:021-43.43.400

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Intel Conroe

Acesta va aduce ca noutate setul de instrucţiuni SSE4 care va cuprinde o serie de îmbunătăţiri în domeniul multimedia, una dintre ele fiind Clear Video Technology, răspunsul Intel la ATI Avivo şi care va aduce o postprocesare video de calitate şi suport avansat pentru decodare. Mai puţin plăcută este vestea conform căreia Conroe va necesita plăci de bază noi. Deşi fizic acesta va fi compatibil cu socketul actual, plăcile de bază ar avea nevoie de un update de BIOS, dar şi de un nou etaj de reglare a tensiunii (VRM).

www.intel.com

Viitor pentru OLED

La puţin timp după divorţul de Sanyo, Kodak anunţă un nou parteneriat. Combinând tehnologiile TFT de la LG.Philips LCD şi cele OLED ale Kodak, cele două companii urmează să realizeze ceea ce ele numesc ecrane Active Matrix Organic Light Emitting Diode (AMOLED). LG.Philips LCD a devenit cel mai mare producător de ecrane TFT, devansând Samsung. Această cooperare este o victorie pentru Kodak, companie care a promovat intens tehnologia OLED în dauna celei clasice cu cristale lichide.

www.kodak.com

HSDPA în Europa

T-Mobile a anunţat că a introdus serviciul HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access) în cursul lunii februarie 2006. Astfel, utilizatorii serviciilor T-Mobile din Germania, Austria şi Olanda se vor bucura de viteze de transfer de 1,8 Mbps. Acestea vor urca apoi progresiv în cursul anului următor la 3,6, apoi 7,2 Mbps. Momentan aceste servicii vor fi accesibile doar pentru computerele portabile prin intermediul unui card PCMCIA, terminalele mobile urmând să aştepte a doua jumătate a anului curent din cauza lipsei suportului HSDPA din modelele curente existente pe piaţă.

www.t-mobile.com

SONY ERICSSON M600

Communicator în versiunea Sony Ericsson

Noul terminal M600 rulează pe o platformă Symbian 9.1 şi este un telefon GSM triband compatibil Universal Mobile Telecommunications System (UMTS) combinat cu un terminal mobil pentru e-mail. Pentru facilitarea utilizării e-mailului, M600 deţine o tastatură QWERTY care amplasează 12 litere pe aceeaşi tastă (selectarea acestora făcându-se în funcţie de modul în care aceasta este apăsată) şi oferă suport nativ pentru tehnologia Microsoft Direct Push, care permite conlucrarea cu un server de e-mail Exchange fără a necesita sincronizări manuale. Afişajul de tip touch-screen are dimensiunea de 2,6" şi oferă 262.000 de culori la o rezoluţie de 320x240 pixeli. Conectarea se poate face prin intermediul Bluetooth (cu suport pentru A2DP), IrDA sau USB, iar stocarea fişierelor se face în memoria internă generoasă de 80MB sau pe un card extern de tip Memory Stick Micro. Pentru navigarea pe Internet acest terminal vine cu browserul Opera preinstalat, în timp ce pentru funcţiile multimedia este disponibil un player capabil să redea fişiere de tip MP3 sau AAC.



www.sonyericsson.com

WESTERN DIGITAL PASSPORT

Paşaport pentru mobilitate

Passport este o familie de harddisk-uri mobile cu conectare USB, având capacitatea între 40 şi 120GB. Sub carcasa metalică, ce oferă protecţie la şocuri şi alte contacte fizice dure, se ascunde un harddisk la 5400rpm şi 2MB memorie cache cu dimensiunea de 2,5". Acesta se alimentează direct din conectorul USB, existând opţional un adaptor pentru alimentare necesar în cazul unor portabile care limitează puterea debitată pe acest port. Specificaţiile tehnice cuprind un timp de acces de 12 milisecunde, o latenţă de 5,5 milisecunde şi o rată de transfer maximă de 480Mbps în cazul utilizării unui port USB 2.0. Această familie de soluţii de stocare oferă atât temperaturi scăzute de funcţionare, graţie carcasei care ajută la disiparea căldurii, cât şi un consum scăzut de energie, foarte necesar în cazul utilizării cu un laptop care merge pe acumulatori proprii.



www.westerndigital.com

SONY MICROVAULT 8GB

Mic şi încăpător

Sony a anunţat lansarea noului model de disc USB MicroVault, acum cu o capacitate de 8GB. Sub carcasa metalică simplă şi elegantă se ascund un harddisk de un inch şi conectorul mobil necesar conectării la un port USB. Deşi pare mai puţin fiabil decât o memorie flash, MicroVault are avantajele incontestabile ale capacităţii sporite şi vitezei net superioare. Harddiskul extern este însoţit de două aplicaţii software: Sony Auto Sync permite backup-ul şi sincronizarea fişierelor cu un simplu click de mouse şi stocarea a până la zece versiuni consecutive ale unui fişier, în timp ce Sony Virtual Expander permite arhivarea datelor, promiţând rate de compresie de până la 300 la sută. Acest produs este deja disponibil pe pieţele europene, având un preţ de 199 de euro.



www.sony.com

LENOVO THINKPAD 3G

Conexiuni wireless de mare viteză

Intel a promis că viitoarea versiune a platformei Centrino va oferi conectivitate WiMax. Din nefericire pentru cererea actuală de viteză şi mobilitate, WiMax este încă un vis, nicidecum o prezenţă cotidiană. Pentru a satisface cererea actuală, Lenovo a decis ca viitoarele portabile din familia Thinkpad T60 şi X60 să ofere conectivitate 3G. Pentru Statele Unite există un acord cu Verizon, iar pentru Europa cu Vodafone, acoperirea oferită de cel din urmă restrângându-se deocamdată la teritoriile Marii Britanii, Franţei şi Germaniei. Vitezele preconizate sunt pentru început între 400 şi 700Kbps, pentru viitor existând posibilitatea atingerii unei viteze de 1,4Mbps cu ajutorul tehnologiei High-Speed Downlink Packet Access (HSDPA). Lenovo va furniza aplicaţia ThinkVantage Access Connections 4.1, care permite atât simplificarea utilizării reţelelor 3G, cât şi a celor clasice, indiferent că sunt reţele wireless locale şi metropolitane sau pe infrastructură de cupru. Apariţia portabilelor capabile de conectare 3G este plasată undeva în cursul celui de-al doilea trimestru al anului în curs.



www.lenovo.com

SAMSUNG GX-1S

Primul DSLR corean

Samsung s-a lansat anul acesta pe piaţa camerelor foto digitale profesionale DSLR (Digital Single Lens Reflex) cu modelul GX-1S. Aceasta este o cameră foto digitală cu lentile interschimbabile care a fost dezvoltată în colaborare cu renumita firmă Pentax. Sistemul de vizualizare a imaginii Pentaprism, adoptat de la Pentax, oferă o imagine prin obiectiv clară şi luminoasă în timpul fotografierii. Acesta, împreună cu ecranul TFT de 2,5 inchi (210.000 pixeli) şi cu senzorul de imagine de 6 megapixeli cu sensibilitate ISO 3200 duc la posibilitatea efectuării unor poze perfecte în condiţiile improprii din încăperi. GX-1S utilizează cele mai noi şi avansate lentile de la Schneider Kreuznach (D-Xenon), sistemul de montare al acestora tip KAF fiind compatibil cu toate modelele Pentax. Un alt avantaj este şi focalizarea, care permite două moduri de funcţionare, autofocus cu 11 puncte de referinţă şi manualfocus, totul la o viteză de declanşare (shutter) între 30 de secunde şi 1/4000 secunde.



www.samsung.com

PE SCURT

AMD AM2

Târgul COMPUTEX din Taipei, Taiwan, care va începe pe data de 6 iunie, urmează să aducă şi anunţarea unor produse noi de la AMD. Astfel, pe lângă lansarea deja anunţată a noului Socket M2, redenumit ca AM2, AMD urmează să prezinte şi noile procesoare Athlon64 X2 5000+ şi Athlon FX 62. Se preconizează ca aceste două procesoare să apară numai în versiunea pentru Socket AM2, având frecvenţe de 2,6, respectiv 2,8Ghz. Totodată se pare că AMD va oferi suport si pentru memoriile DDR2 800, controller-ul de memorie integrat în procesor putându-i aduce un avantaj de lăţime de bandă faţă de soluţiile Intel.

www.amd.com

UMC îşi dublează profiturile

United Microelectronics, al doilea producător major de chip-uri, a anunţat un profit dublu pentru ultimul trimestru al anului 2005 faţă de aceeaşi perioadă din 2004. Această creştere se datorează în principal revigorării industriei IT faţă de anul 2004 şi creşterii cererii pentru chip-uri fabricate în tehnologii mai avansate, precum cea de 90 nanometri. Momentan, problematice pentru UMC sunt migrarea unor fabrici pentru a putea satisface cererile viitoare pentru chip-urile de 65 nanometri şi deschiderea unui nou fab care să utilizeze wafere de 12", investiţie care va costa compania aproximativ 3 miliarde de dolari.

www.umc.com

PE SCURT

Blu-ray şi HD-DVD pot întârzia
Mult aşteptatele playere şi discuri Blu-ray şi HD-DVD se pare că întâmpină mici dificultăţi şi vor întârzia o perioadă. Aceasta se datorează măsurilor de protecţie la copiere folosite. Advanced Access Content System (AACS), protecţia folosită de ambele formate, are probleme din cauza dorinţei partizanilor Blu-ray de a implementa o a doua, BD+, care ar trebui să funcţioneze în paralel cu AACS, dar din păcate încă nu o face în mod corect.
www.blu-ray.com

ATI R590
Începutul lunii martie va aduce pe piaţă o nouă placă video de la ATI. Radeon X1800GTO, cunoscută după denumirea chip-ului grafic ca R590, va dispune de o memorie de 256 MB şi va fi practic o versiune redusă, atât din punctul de vedere al frecvenţelor de funcţionare, cât şi din punctul de vedere al facilităţilor, a procesorului R580 care stă la baza plăcilor X1900, urmând să fie fabricat folosind tehnologia de 80 nanometri.
www.ati.com

Piaţa doreşte Itanium
Acesta este rezultatul unui sondaj IDC făcut pe piaţa clienţilor IDCs Enterprise Server Customer Panel. Aceştia şi-au afirmat satisfacţia în urma utilizării acestor procesoare precum şi intenţia de a investi în continuare sume sporite în astfel de platforme. Conform estimărilor IDC, piaţa serverelor Itanium va ajunge în 2009 la 6,6 miliarde dolari, următorii 5 ani estimându-se a aduce o cotă de piaţă de 35 de procente, comparativ cu cea de doar 3,4 la ora actuală.
www.intel.com

Patru nuclee de la Intel
Sub denumirea Clovertown se ascunde o linie de procesoare cu patru nuclee de la Intel, preconizată să apară pe piaţă la începutul anului 2007. Acestea sunt destinate configuraţiilor cu două procesoare, ţintele fiind deci cele ale serverelor companiilor mici şi cele ale staţiilor de lucru unde este necesară o putere mare de calcul. Ulterior, pe aceeaşi arhitectură, urmează să apară Tigerton, destinat însă sistemelor cu patru sau mai multe procesoare. Se pare că după cursa megahertzilor, Intel se lansează în alta: cea a numărului de nuclee pe procesor.
www.intel.com

NEC MULTISYNC 70GX² ŞI 90GX²

Campioni ai eleganţei



Cunoscutul producător NEC a lansat două noi modele de monitoare TFT, MultiSync 70GX² si NEC MultiSync 90GX², care au fost caracterizate la lansare ca o îmbinare perfectă de tehnologie şi design. Cele două modele au caracteristici tehnice similare, singura diferenţă constituind-o diagonala - 17" în cazul primului model şi 19" în cazul celui de-al doilea. Monitoarele oferă culori vibrante, o rată de contrast de 700:1 şi un timp de răspuns de numai 4ms, fiind potrivit pentru vizionarea filmelor şi chiar pentru jocuri. Tehnologia OptiClear DVM îmbunătăţeşte timpul de răspuns pentru aplicaţii multimedia sau jocuri şi oferă o calitate excelentă a imaginii, necesară vizionării de



imagini şi filme. Dotarea noii linii de monitoare include porturi USB care facilitează conectarea perifericelor sau a dispozitivelor multimedia.
www.nec.com

ASUS EAX1900 CROSSFIRE

Putere la superlativ

Lansarea familiei X1900 nu mai este o noutate, dar produsul de la ASUS este unul dintre primele plăci video destinate configuraţiilor CrossFire, fiind o placă master compatibilă cu plăcile video X1900 XT şi X1900 XT-X. Cu o cantitate impresionantă de memorie, mai precis 512MB GDDR3 la 1,45Ghz şi o frecvenţă a nucleului de 625Mhz, aceasta este capabilă să ofere experienţe vizuale extreme graţie implementării Shader Model 3.0 şi High Dynamic Rendering (HDR), la rezoluţii de până la 2048x1536 pixeli. Suplimentar, ASUS EAX1900CF vine cu un pachet software bogat destinat jucătorilor: ASUS GameReplay şi GameLiveShow se ocupă de înregistrarea în format MPEG-4 şi, respectiv, retransmiterea în reţeaua locală sau pe Internet a performanţelor din jocuri, în timp ce Splendid Video Intelligence Technology asigură o imagine optimă adaptată conţinutului video redat.
www.asus.com



TRAVELMATE 8200

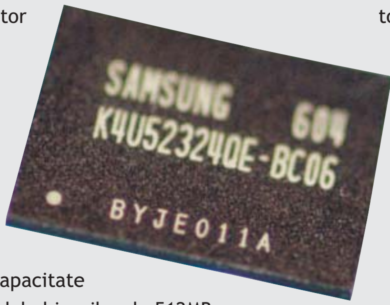
Cel mai puternic laptop de la Acer

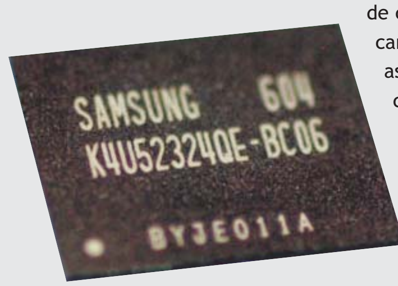
Acer a lansat un nou portabil cu tehnologie Intel Centrino Duo, şi anume modelul TravelMate 8204WLMi. Acesta este susţinut de noua platformă NAPA de la Intel, incluzând un procesor Core Duo la 2.0GHz cu 2MB L2 cache şi FSB 667MHz, rulând pe o placă de bază motorizată de chipsetul Mobile Intel 945PM Express. Pe această platformă sunt instalate 2GB de memorie DDR2 RAM, un harddisk de 120GB la 5400rpm şi conectare SATA, o placă de reţea wireless Intel PRO 3945 şi o soluţie de securitate bazată pe smartcard. Ecranul este de tip wide de 15.4 inchi, fiind ajutat de o placă video ATI Radeon X1600 cu 256MB GDDR3 de memorie. Suplimentar sunt oferite facilităţile Acer Video Conference, o soluţie Video şi Voice over IP completă, care include Acer OrbiCam, o cameră integrată de 1.3MP cu senzor CMOS şi rotaţie ergonomică la 225 grade şi un telefon Acer Bluetooth VoIP, totul ambalat într-o carcasă elegantă şi solidă din fibră de carbon.
www.acer.com



SAMSUNG ANUNŢĂ MEMORIA GDDR4

Mai multă putere: 3,2Ghz





Cel mai mare producător de memorii, Samsung Electronics, a anunţat realizarea celei mai rapide memorii din lume. După lansarea la sfârşitul anului 2005 a memoriilor GDDR4 care lucrau la 2,8Ghz şi aveau o capacitate de 256MB, a venit rândul chipurilor de 512MB, fabricate în tehnologia de 80 nanometri şi operând la ameţitoarea frecvenţă de 3,2Ghz. Această frecvenţă, dublă faţă de actualele memorii care motorizează plăcile video, coroborată cu timpul de acces de doar 0,6 nanosecunde, va oferi o viteză de 12,8GB/s care le va permite producătorilor de plăci video să ofere soluţii din ce în ce mai rapide. De aceste viteze va beneficia şi industria IT în totalitate, nu doar cea a plăcilor video: trecerea la platformele pe 64 de biţi va necesita din ce în ce mai multă lăţime de bandă, resursă pe care noua memorie de la Samsung o poate satisface. Din păcate, ofertele de componente care să ofere astfel de chip-uri de memorie vor mai întârzia din cauza specificaţiilor parţiale cu privire la GDDR3 şi a necesităţii dezvoltării şi implementării de noi controllere de memorie.

www.samsung.com

SEAGATE ST1.3

12 Gigabytes pentru telefonul mobil

Cunoscutul producător de soluţii de stocare Seagate a anunţat de curând lansarea celui mai încăpător harddisk de 1". Destinat soluţiilor mobile, precum telefoanele sau playerele multimedia, acesta oferă o capacitate de 12GB şi va fi disponibil pieţei de consum în trimestrul trei al anului 2006. Folosind tehnologia Perpendicular Recording, acesta oferă o capacitate cu 50 de procente mai mare decât predecesorul lui lansat în 2005, oferind totodată şi o dimensiune mai mică cu 25 de procente, această din urmă modificare datorându-se unui mod ingenios de împachetare. Pentru a fi mai atractiv pentru industria terminalelor mobile, acest harddisk oferă şi un consum redus cu 30 de procente, precum şi un sistem antişoc mult îmbunătăţit. Această măsură suplimentară de protecţie va permite parcarea capetelor de citire şi oprirea motorului într-un interval mai mic de o treime de secundă, supravieţuind astfel unei căderi de la o înălţime de 1,5 metri pe o suprafaţă dură.

www.seagate.com



PE SCURT

MacBook Pro, deja în magazine

Apple a anunţat mai devreme decât era de aşteptat disponibilitatea noilor portabile cu procesor Intel. Faţă de configuraţiile anunţate la CES 2006, au intervenit schimbări în bine, procesorul Core Duo la 1.83GHz fiind înlocuit de cel la 2GHz, iar cel de 1.67GHz de cel la 1.8GHz. Opţional există şi posibilitatea achiziţionării unui procesor la 2.16GHz, precum şi extinderea memoriei până la 2GB DDR2 şi a spaţiului de stocare până la 120GB în cazul harddisk-urilor cu 5400rpm, respectiv 100GB în cazul celor cu 7200rpm.

www.apple.com

MRAM şi FeRAM de la Toshiba

Toshiba şi NEC au anunţat realizarea celei mai avansate memorii magnetorezistive. Cu o densitate de 16 megabiţi şi o viteză de transfer de 200MB/s, aceasta este bazată pe un design avansat care permite scăderea rezistivităţii interne cu 38 de procente, acest lucru pemiţând operarea cu tensiuni scăzute (1,8V în cazul de faţă) şi care o face ideală pentru platformele mobile. Al doilea produs este tot o nouă realizare tehnologică, mai precis o memorie feromagnetică, ce a ajuns şi ea la o viteză de scriere de 200MB/s. Combinând rapiditatea memoriei SDRAM sau DDR-DRAM cu capacitatea memoriilor flash de a reţine datele şi nealimentate, aceasta poate avea un viitor atât în domeniul platformelor mobile, cât şi al platformelor desktop.

www.toshiba.com

PE SCURT

Sony Vaio VA1

Sony va lansa în cursul acestei luni un nou PC desktop. Aceasta este o mașină creată cu un singur scop: multimedia. Motorizată de Windows XP Media Center Edition, Vaio VA1 oferă un ecran Sony X-black LCD, grafică integrată cu 128MB memorie, un procesor Intel Pentium D, un TV tuner atât analog, cât și digital, un harddisk spațios de 250GB și un DVD Writer. Controlul este asigurat de o tastatură și un mouse, ambele wireless. Prețul de piață estimat se situează în jurul sumei de 2100 euro.

www.vaio.net

MMCmicro de 1GB

Samsung a pus la punct tehnologia necesară realizării celei mai mici memorii de înaltă densitate. Destinată terminalelor mobile, camerelor foto digitale și playerelor portabile, MMCmicro oferă o viteză la scriere de trei ori mai mare față de restul produselor similare, mai precis 7,12MB pe secundă, viteza la citire fiind de 7,38MB pe secundă. Memoriile vor fi disponibile în două versiuni, diferențiate de alimentare, versiunea de 1,8V consumând cu până la 85% mai puțin decât memoriile actuale.

www.samsung.com

IBM Power6 dublează performanța

IBM a anunțat că viitorul procesor Power6 va îngloba tehnologii noi de design care îi vor permite atingerea unor viteze duble față de actualul Power5. Acesta va fi un procesor cu nuclee multiple și va fi lansat în cursul anului 2007. Viteza la care va fi lansat va fi de 4GHz, depășind net actualul Power5, care atinge doar 1,8GHz. De asemenea, se afirmă că aceste creșteri de putere nu vor determina și creșteri ale consumului sau căldurii disipate.

www.ibm.com

SIS așteaptă AM2

SIS a declarat ca are deja pregătite chipset-urile necesare pentru viitoarele procesoare AMD pe Socket AM2. Există deja în producție chipset-uri atât pentru platformele desktop, cât și pentru cele mobile. Astfel, SIS 761GX va oferi un nucleu grafic Mirage 1, în timp ce SIS 760 și 760GX vor avea nucleul Mirage 2, toate având suport pentru tehnologiile Mutiol 1G și Hyperstreaming. Cu excepția lui SIS 760, toate vor oferi și un slot PCI Express 16x.

www.sis.com

SHARP PN-655

Cel mai mare ecran HDTV

Sharp va introduce pe piața japoneză în cursul lunii martie modelul PN-655, cel mai mare ecran HDTV disponibil la ora actuală. Cu o rezoluție maximă de 1920x1080 pixeli și o dimensiune a diagonalei de 65", acesta este destinat utilizatorilor de aplicații de proiectare asistată (CAD) sau mediilor de afaceri, pentru prezentări sau videoconferințe. Cu un contrast de 700:1, o paletă de culori pe 24 de biți și o strălucire de 400 candele pe metru pătrat, acest ecran oferă, conform declarațiilor oficiale ale producătorilor, o calitate a imaginilor și o claritate a detaliilor de excepție. Ecranul oferă intrări atât analogice, prin conectare D-sub sau BNC, cât și digitală de tip DVI-D, precum și intrări audio de tip Minijack și RCA necesare pentru conectarea sistemului audio stereo inclus care oferă o putere de 20W. O facilitate este ajustarea automată a contrastului și a strălucirii imaginii, în funcție de condițiile ambientale și de caracteristicile semnalului video. Suplimentar sunt



oferite facilități native de Picture-in-Picture și Picture-from-Picture, necesare videoconferințelor cu mai mult de un partener de discuție și, respectiv, studierii unor porțiuni de imagine în cazul aplicațiilor CAD.

www.sharp-world.com

GARMIN NÜVI

Un partener la volan

Acesta este un navigator GPS portabil ce oferă utilizatorului informații legate de călătorie, fiind în același timp și un sistem multimedia digital. Dotat cu hărți detaliate, nüvi alege traseul de călătorie în mod automat, face o ghidare vocală pas cu pas și permite introducerea comenzilor prin intermediul touchscreen-ului. Garmin nüvi oferă de asemenea un kit de călătorie dotat cu diverse funcții menite să înlăture plictiseala conducătorilor auto și să sporească utilitatea produsului: MP3 player, cititor de cărți audio furnizate de partenerul Audible.com, vizualizare imagini



JPEG, ceas cu mai multe fusuri orare, convertor de valută și de mărimi și un calculator. Adițional, pot fi adăugate pachete software opționale, precum Language Guide și Travel Guide (comercializate separat pe carduri SD), pentru a oferi suport de limbă și informații necesare. Acesta din urmă este util pentru a ajunge la o adresa sau pentru a căuta puncte de interes (cum ar fi hoteluri, restaurante, cumpărături și atracții turistice), calculând automat cea mai rapidă rută și asigurând ghidare vocală și vizuală pas cu pas, pe tot parcursul drumului.

www.garmin.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 72

"Potul" 72 - HERCULES - a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul" din numărul 72 al revistei au constat din 15 sisteme audio surround 5.1 Hercules XPS 510 Classic V2 oferite de firma Ubisoft România.

Cei care au completat formularul și l-au trimis până la data de 7 februarie 2006 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC.

Câștigătorii au fost: **Berinde Andreea** din Drăgășani, județul Vâlcea, **Man Mihai** din Cluj-Napoca, județul Cluj, **Ilioiu Dan** din București, sector 4, **Sandu-Pătruleasa Mihai** din Curtea de Argeș, județul Argeș, **Cojocariu Liviu** din Vidra, județul Vrancea, **Boștină George** din Alba Iulia, județul Alba, **Mămăligă Alexandru** din Iași, județul Iași, **Hojda Codruț** din Bumbești Jiu, județul Gorj, **Stan Constantin** din Iași, județul Iași, **Neumann Gregor** din Copșa Mică, județul Sibiu, **Marinescu Nicolae** din Sinaia, județul Prahova, **Zăhan Bogdan** din Cluj-Napoca, județul Cluj, **Boncalo Ivan Marius** din Caransebeș, județul Caraș-Severin, **Florea Adrian** din Sibiu, județul Sibiu, și **Rădulescu Andrei** din Pitești, județul Argeș.



Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul 74 XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul"!

CULOARE ŞI FLEXIBILITATE

Brother lansează MFC-215C şi MFC-425CN

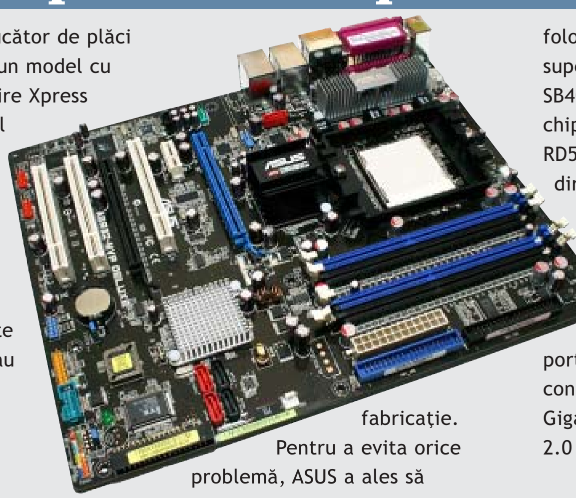


Cunoscuta companie japoneză şi-a îmbogăţit recent oferta de soluţii multifuncţionale pentru birouri cu două noi modele. Ambele oferă o imprimantă cu o rezoluţie maximă de 1200 x 6000dpi şi o viteză de 15 pagini pe minut în modul color, un scanner cu aceeaşi rezoluţie, precum şi posibilităţile de a fi folosite drept copiator sau fax fără a necesita prezenţa unui computer. MFC-215C şi MFC-425CN pot fi folosite şi ca centre de copiere, ele având posibilitatea citirii native a memoriilor SmartMedia, Compact flash, Memory stick, Memory Stick Pro, Secure Digital, XD Picture Card şi Multimedia card. Suplimentar, modelul MFC-425CN oferă şi opţiunea conectării în reţea. Una dintre noutăţile interesante este introducerea facilităţii Scan & Translate: cu ajutorul suportului software furnizat de Systran, cu o simplă apăsare de buton se pot efectua scanarea unei pagini de text, recunoaşterea şi traducerea automată a documentului şi trimiterea mesajului prin e-mail, fax sau salvarea ca document, constituind astfel o opţiune excelentă pentru birourile care lucrează cu documente în diferite limbi.

www.brother.com

ASUS A8R32-MVP DELUXE

Un nou performer pentru Athlon64



ASUS este primul producător de plăci de bază care lansează un model cu noul chipset ATI CrossFire Xpress 3200. Deşi producătorul canadian prevăzuse o lansare simultană a chipset-ului cu plăcile video din seria Radeon X1900 pentru o combinaţie ucigătoare pentru rivalul de moarte NVIDIA, planurile sale au fost date peste cap de unele dificultăţi întâmpinate în timpul procesului de fabricaţie. Pentru a evita orice problemă, ASUS a ales să folosească southbridge-ul ULi M1575, superior ca performanţe şi dotări lui SB400/SB450 produs de ATI. Noul chipset (cunoscut şi sub denumirea RD580) este proiectat să concureze direct cu nForce 4 SLIx16 al NVIDIA, oferind două lane-uri PCI-Express x16 şi facilităţi deosebite pentru overclocking. ASUS A8R32-MVP Deluxe dispune de şase porturi S-ATAII cu posibilitatea de conectare în RAID, două controllere Gigabit LAN Marvell, 8 porturi USB 2.0 şi două FireWire.

www.asus.com.tw

PE SCURT

Itanium 2 se apropie

Sfârşitul lunii aprilie aduce noi procesoare pentru server de la Intel, mai precis familia dual core Montecito care va apărea în 5 versiuni. Prima şi cea mai puternică este 9050, care va fi un procesor tactat la 1,6GHz cu o memorie cache de 24MB. 9040 şi 9030 vor avea aceeaşi frecvenţă, dar cu o cantitate de memorie de 18MB şi, respectiv, 8MB cache. Mezinii familiei vor fi 9020 şi 9010, primul fiind tactat la 1,42GHz şi dotat cu 12MB memorie cache în timp ce ultimul va fi o versiune cu un singur nucleu, tactată la 1,6GHz şi dotată cu 6MB memorie cache.

www.intel.com

Paxville, gata de virtualizare

Procesoarele Xeon MP 7000, lansate în trimestrul patru 2005, au funcţia de virtualizare implementată, aceasta nefiind însă disponibilă deoarece nu există suport din partea BIOS-ului. Intel a anunţat că a început să le ofere integratorilor majori, care fabrică sisteme bazate pe Paxville în implementări de 4 procesoare sau mai mult, un update de BIOS care va permite în sfârşit activarea acestei funcţii. Dell, Hewlett-Packard şi IBM au început distribuirea acestor actualizări către clienţi. Produsele care suportă virtualizarea Intel sunt momentan VMware GSX Server, Microsoft Virtual Server 2005 şi Novell Xen 3.0. Pentru sistemele care oferă unul sau două procesoare actualizarea de BIOS va fi disponibilă în vara anului 2006.

www.intel.com



ALIENWARE AREA-51

UN EXTRATERESTRU EXCENTRIC

Alienware Area 51-M este similar unui Aston Martin, despre care se spune că își educă proprietarul, acesta putând să exploreze limitele monstrului, dar niciodată să le atingă.

PROBABIL CĂ MULŢI DINTRE DUMNEAVOASTRĂ au auzit de Alienware, o companie americană apărută nu cu mult timp în urmă care oferă produse de înaltă performanţă și care, bineînţeles, își desfășoară activitatea în domeniul IT. În gama de echipamente Alienware se regăsesc sisteme desktop, workstation, notebook-uri, accesorii pentru gaming și chiar servere, toate făcând parte din categoria high-end de produse IT.

De mult auzisem de spectaculoasele notebook-uri marca Alienware, dar plăcerea de a lucra pe unul nu mi-a fost oferită până de curând când un astfel de "extraterestru" a aterizat la noi în redacţie direct pe bancul de probă. Și mai mare mi-a fost surpriza când am vazut seria din care face parte: Area-51 m7700, cea de top (dacă se poate spune că există una în gama de produse, tot de top, Alienware). Când spun de top mă refer la cele mai puternice componente care se pot găsi la ora actuală pe un notebook, dar și cu un preţ pe măsură. Utilizarea mai multor dispozitive performante pe același notebook are și partea sa negativă și anume autonomia, care are de suferit. Multe din aceste modele de notebook-uri numai portabile nu sunt, ieșind cu mult din sfera acceptabilului ca dimensiuni și greutate. Însă utilizatorii care își doresc maximum de performanţă de la un notebook sunt dispuși să facă o serie de compromisuri.



ÎNTÂLNIRE DE GRADUL III

Forma și aspectul exterior sunt impunătoare, având dimensiuni corespunzătoare notebook-urilor cu ecranul de 17", dar ceva mai gros, 53mm, în timp ce greutatea se situează în jurul a 6kg. Seria Aria-51 este disponibilă doar într-o nuanţă de gri închis. Capacul este dominat de două inserţii laterale dintr-un material aderent pentru un contact cât mai sigur la transport și de sigla Alienware, un cap de extraterestru (cei care au văzut unul îl vor recunoaște imediat) ai cărui ochi se aprind la pornirea sistemului. La interior regăsim două difuzoare dispuse pe lateralele tastaturii, care, trebuie precizat, oferă și taste numerice, foarte rar întâlnite la notebook-uri, deși de mulţi utilizatori folosite. Dacă am menţionat de dispozitive de interacţiune cu calculatorul, putem prezenta și touchpad-ul care oferă o aderenţă bună și un control precis al cursorului, precum și o bară laterală ce ţine locul rotiţei de scroll.

HARDWARE

Ca mai toate seriile de sisteme Alienware, și Aria-51 m7700 este configurabilă, în sensul că utilizatorul își poate alege modelul de procesor, harddisk sau memorie, precum și alte echipamente adiţionale.

La baza sistemului stă chipset-ul Intel 915P susţinut de ICH6, de generaţie ceva mai veche, dar care se dovedește a fi încă competitiv. Gama de procesoare din care utilizatorii pot alege este destul de mare și include doar modele Pentium 4 pentru desktop. Gama începe cu Pentium 4 515 tactat la 2.93GHz și se termină cu modelul 670 ce rulează la 3.8GHz și dispune de 2MB cache de nivel secund, dar care, odată selectat, crește preţul notebook-ului cu peste 600$ faţă de cel de bază. Exemplarul testat de noi a dispus de un procesor tactat la 3.4GHz, Pentium 4 650, ajutat de două module de memorie de 1GB fiecare, care au lucrat la timpi de acces destul de strânși: 4/4/4/12. Area-51 m7700 suportă memorii DDR2-533MHz și dispune de patru sloturi SO-DIMM ce pot fi umplute cu până la 3GB în configuraţie dual channel.

Ce am considerat remarcabil la acest notebook (nu că el însuși nu ar fi ieșit din comun)



a fost prezența unei matrice RAID formate din două drive-uri SATA-150 de 100GB fiecare, ale căror platane se învârt la 5400rpm. În funcție de preferințele utilizatorului, notebook-ul se poate comanda cu aceste harddisk-uri configurate fie în mod stripping pentru performanțe maxime, fie în mirroring pentru securitatea datelor. Capacitatea maximă care poate fi comandată pe un astfel de portabil este de 320GB (2x160GB), fiind disponibile și modele la 7200rpm, dar care, evident, vor consuma și mai mult din puterea acumulatorului.

Piesa de rezistență a modelului testat de noi a fost acceleratorul grafic, un GeForce Go 7800GTX cu 256MB de memorie, cel mai puternic procesor grafic mobil la ora actuală. Acesta nu diferă cu mult față de corespondentul pentru sistemele desktop, folosește aceeași interfață PCI-Express (diferită totuși ca aspect fizic), iar frecvențele de lucru în 3D sunt 400MHz pentru GPU și 1100MHz pentru memorie. În aplicațiile care nu necesită accelerare hardware frecvențele sunt reduse la 100/200MHz. De asemenea, toate cele 24 de conducte de randare sunt funcționale și la modelul portabil al GeForce 7800GTX. Capacitatea mare de procesare a plăcii și posibilitatea decodării hardware a secvențelor video MPEG-2 sunt puse în valoare pe un ecran de 17" în format wide ce oferă rezoluția nativă de 1440x900 pixeli.

Neobișnuită este și prezența a două unități optice identice care pot arde aproape orice mediu inscriptibil. Din ce a raportat sistemul de operare am observat că acestea sunt modelul NEC ND6650-A capabile de a scrie mediile DVD+R la 8x, pe cele DVD-R la 4x și pe cele dual layer DVD+R la 2.4x. Discurile CD pot fi scrise la 24x, viteza maximă la care unitățile optice slim pot lucra. Subsistemul audio este asigurat de o placă de sunet Intel High-Definition Audio ce oferă semnal pe maxim șase canale prin intermediul celor patru mufe (una pentru căști) amplasate pe partea stângă a notebook-ului. Pentru un sunet de o calitate superioară, Alienware oferă posibilitatea upgrade-ului plăcii de sunet, oferind ca alternativă modelul PCMCIA al Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Din dotări nu putea lipsi bineînțeles o placă de rețea wireless care acceptă cele trei standarde actuale 802.11a/b/g. Placa de rețea on-board este un model Gigabit, iar modemul este de 56kbps. Chiar dacă exemplarul testat de noi nu dispunea de tuner TV, acesta nu lipsește din lista de opțiuni cu care Aria-51 m7700 poate fi completat, fiind un model intern ce se conectează pe un port mini PCI.



Capitolul conectivitate este unul generos, lateralele notebok-ului fiind aproape pline de diverse mufe. Astfel, pe partea stângă regăsim patru porturi USB2.0, două Firewire IEE1394, conectorul PCMCIA Type II, senzorul IrDA, conectorul S-Video și un cititor de carduri externe de memorie 7-in-1. Partea din spate este dominată de sistemul de răcire pentru procesor construit integral din cupru, fiind răcit de două ventilatoare de dimensiuni mici. Tot în spate sunt amplasați doi conectori corespunzători plăcii video DVI și TV-Out, portul paralel și unul serial, mufele de rețea și modem.

FUNCȚIONALITATE

Dacă am tot înșirat componentele, dintre cele mai performante, am ajuns în sfârșit și la capitolul care ne interesează pe toți, performanța brută. De altfel, nici noi nu am stat prea mult să analizăm produsul, aruncându-ne direct în F.E.A.R. Chiar dacă am cunoscut dinainte configurația hardware a sistemului, am fost surprinși să vedem cum acest joc a rulat în medie la 44 de cadre pe secundă în rezoluția 1024x768 cu antialiasing 4x, filtrare anisotropică 8x și Softshadows activat. Am continuat imediat periplul cu DOOM 3, ce a rulat la aproximativ 60fps, urmat de Half Life 2, de asemenea rulând cam la aceleași valori, încheind aventura în jocuri cu Far Cry, unde viteza a urcat la 78 de cadre pe secundă. Trebuie menționat că aceste ultime trei jocuri au fost rulate la 1280x1024 cu AA 4x și AF 8x la setări de calitate maximă, pentru ca rezultatele să fie comparate cu cele obținute de plăcile grafice testate în XtremPC. Aplicațiile sintetice 3D au relevat același comportament de invidiat. Astfel, în 3DMark05 notebook-ul a punctat 6368, iar în 3DMark2001 21.812.

Condițiile de lucru în mediul office au fost simulate cu PCMark05. Scorul general raportat de această aplicație a fost de 3999, ridicat fiind de punctajul obținut la testele grafice ale acestei suite, 4634. Lățimea de bandă a memoriilor calculată cu SiSoft Sandra a fost de 4804MB/s grație latențelor mici la care lucrează cele două module DDR2 de 1GB.

Per ansamblu putem spune că performanțele "extraterestrului" sunt remarcabile pentru un notebook. Un punct slab al tuturor notebook-urilor îl reprezintă harddisk-ul, care de multe ori încetinește foarte mult sistemul, dar Alienware a combătut acest aspect prin utilizarea tehnologiei RAID, cu care rata de transfer a urcat la 49MB/s de la o medie de 20-23MB/s corespunzătoare unui notebook cu un singur harddisk la 4200rpm. De remarcat este calitatea LCD-ului, care nu prezintă efect de umbrire nici la rularea celor mai agitate jocuri 3D, iar unghiurile de vizibilitate sunt bune.

Capitolul la care de la început ne-am așteptat să calce strâmb a fost autonomia care în aplicații 3D se situează sub o oră. În aplicații Office timpul de funcționare crește datorită reducerii frecvențelor de funcționare a procesorului și nucleului grafic.

CONCLUZIE

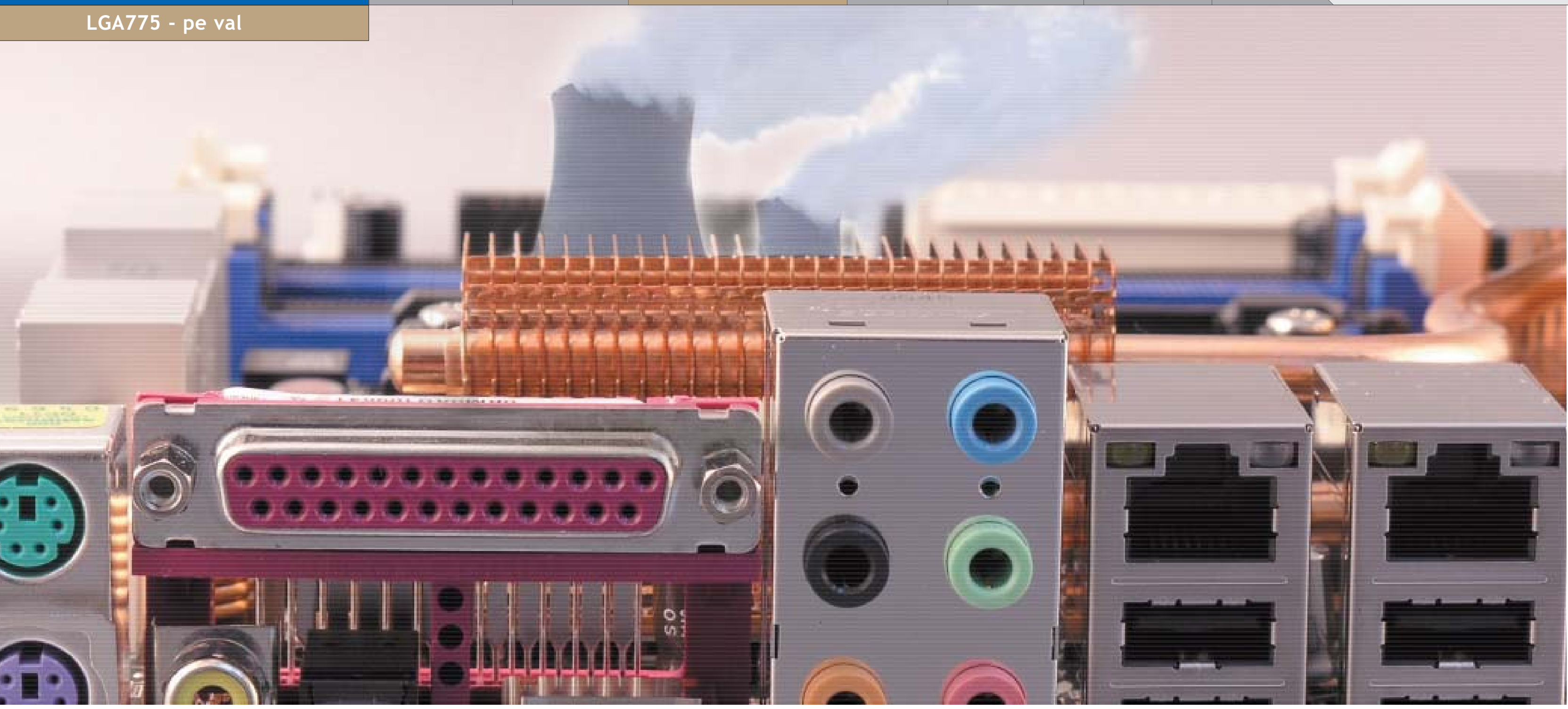
Ca puncte pozitive putem pune de partea notebook-ului Alienware performanța, dotările și calitatea ecranului LCD. Ca aspecte negative putem nota autonomia și greutatea, dar pentru a obține performanțe de top aceste două aspecte este necesar a fi încălcate, toate trei neputând conviețui pe același sistem.

Alienware Aria-51 m7700 a impresionat întreg colectivul redacțional, prezența sa pe birou atrăgând privirile tuturor, la început prin dimensiuni, iar după aceea prin performanțe, pentru cei care au fost destul de insistenți în a-l vedea la lucru.

Ștefan Matei

Rezultate teste

F.E.A.R. 1024x768 4x/8x w/Soft Shadows	44
Far Cry 1280x1024 4x/8x	78.79
Half Life 2 1280x1024 4x/8x	65.36
DOOM 3 1280x1024 4x/8x	59.4
3DMark2001 Default	21812
3DMark03 Default	14236
3DMark05 Default	6386
3DMark06 Default (1280X1024)	3409
PCMark05	3999
PCMark05 CPU	4259
PCMark05 Memory	3958
PCMark05 Graphics	4634
PCMark05 HDD	3604
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone	9961
SiSoftSandra 2005 CPU Whetstone	
FPU/SSE2	4164/6953
SiSoft Sandra 2005 CPU Int/FPU	24426/32396it/s
SiSoft Sandra 2005 Memory	4804MB/s
SiSoft Sandra 2005 HDD	49MB/s



LGA775 - PE VAL

OXIGEN PENTRU PLATFORMA INTEL

Platforma LGA775 a cunoscut o dezvoltare fără precedent în ultima perioadă, iar numărul de produse şi diversitatea acestora ne-au determinat să le analizăm performanţele într-un round-up de 28 de plăci de bază adresate tuturor categoriilor de utilizatori.

Dacă în tabăra celor de la AMD ultimii ani au fost oarecum învăluiţi în ceaţă, utilizatorul neştiind pe ce socket să se orienteze pentru ca platforma să fie cât mai persistentă, în curtea Intel lucrurile au fost ceva mai clare, Socket-ul LGA775 dovedindu-se viabil. Platforma LGA775 trece prin perioada cea mai prolifică de la apariţie. Produsele adresate acestei ultime platforme apărute de la Intel sunt dintre cele mai diverse, cu slot AGP sau PCI-Express, cu memorii DDR sau DDR2 sau chiar ambele, nemaivorbind de produsele adresate entuziaştilor. Unul dintre acestea oferă chiar patru porturi PCI-Express capabile teoretic să ruleze în mod SLI, iar altele au capacităţi de overclocking ieşite din comun. Un lucru este cert, platforma LGA775 s-a prezentat la test robustă şi de viitor. Totuşi, aceasta a suferit modificări de la apariţie. Dacă iniţial frecvenţa maximă a memoriilor de 533 MHz, acum regăsim majoritatea produselor capabile de a lucra cu ele la 667MHz sau chiar la 800MHz, în mod nativ, fără a apela la overclocking. Dacă în momentul lansării socket-ului cu pini, procesoarele Pentium 4 erau din seria 5xx, acum s-a ajuns la modelele Pentium D 9xx cu două nuclee, intermediare fiind seriile 6xx şi 8xx. Intel, la fiecare lansare a unei noi serii de procesoare, a avut grijă să arunce pe piaţă şi un chipset, sau chiar două, pentru cele care au ajutat la dezvoltarea platformei LGA775. Nu doar Intel a fost activ pe acest segment, ci şi NVIDIA, cu două versiuni ale chipset-ului nForce4, VIA şi, mai nou, ATI cu Radeon Xpress 200.

De la precedentul test de plăci de bază LGA775, pe piaţă au apărut noi produse care integrează chipset-uri ceva mai performante. Printre acestea notăm nForce4 x16 de la NVIDIA şi, principalul său concurent, Intel 975X.

SISTEMUL DE TEST

Cum cea mai importantă componentă din test a fost procesorul, vom începe cu acesta, un Pentium 4 670 tactat la 3.8GHz. Următoarea componentă administrată de chipset-ul plăcii de bază şi care influenţează direct performanţele este memoria. Am apelat de această dată la un kit dual channel Corsair format din două module de 512MB (CM2x512-5400C4) tactate la 667MHz cu latenţele 4/4/4/12 1T. Plăcile de bază care dispuneau doar de sloturi pentru memoriile DDR au fost testate cu două module GeIL Value tactate la 400MHz. Pentru ca performanţa în jocuri să nu fie influenţată de acceleratorul grafic, am utilizat modelul "Built by ATI" Radeon X1800XT cu 512MB. Jocurile au fost rulate la setări de calitate minime în rezoluţia 640x480 pixeli. Alte componente folosite au fost un harddisk PATA100 de 80GB şi o sursă Antec de 400W. Componentele software au fost sistemul de operare Windows XP Professional SP2 şi driverele, ultimele găsite pe site-urile producătorilor.

REZULTATE

La SLI/CrossFire, categoria reprezentată de plăcile de bază care suportă una din aceste două tehnologii, s-a impus MSI P4N Diamond cu un comportament bun mai ales în jocuri. La categoria high end au participat doar şase produse, asta şi datorită producătorilor care tind să transforme această gamă într-una adresată soluţiilor Dual GPU. Câştigătorul la high end a fost Gigabyte cu GA-8I955X Royal, care s-a remarcat prin dotări. Ultima categorie, cea adresată utilizatorului obişnuit, a dispus de cei mai mulţi concurenţi, 12 la număr. ASUS şi-a adjudecat poziţia de lider al acestei game cu placa P5WD2 motorizată de chipset-ul Intel 955X.

CONCLUZIE

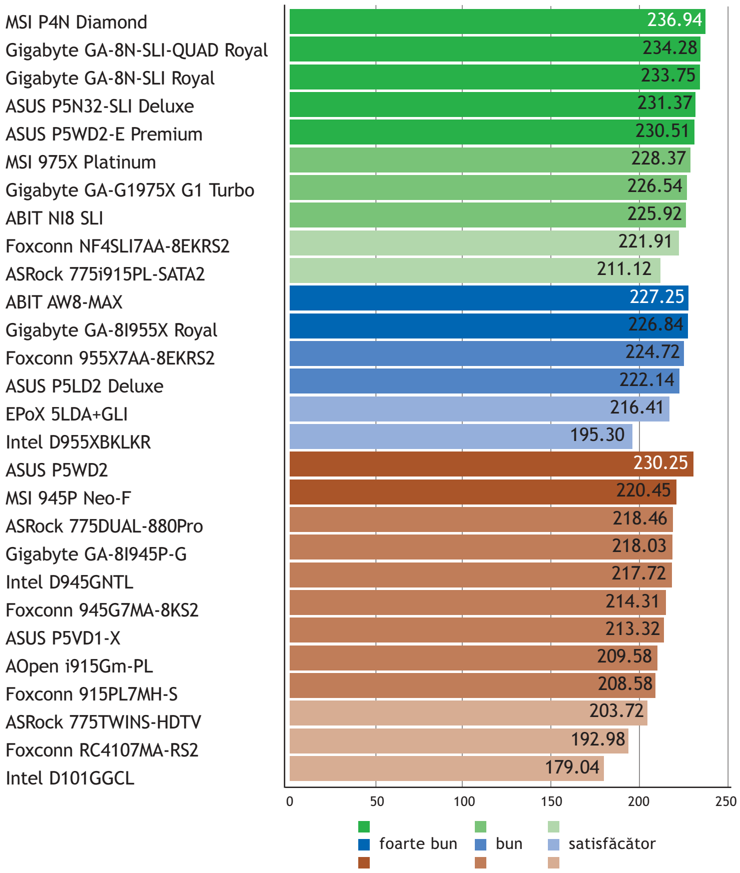
În momentul de faţă, gama plăcilor de bază LGA775 este foarte diversificată, utilizatorii având de unde alege. Observăm cum NVIDIA a reuşit să se impună şi pe Socket-ul LGA775 ca producătorul cu chipset-urile cele mai performante. Diferenţele de performanţă dintre primul şi ultimul clasat sunt relativ mici, iar la achiziţionarea unei plăci de bază LGA775 ar fi bine să acordaţi o atenţie sporită şi capitolului dotări.

Ştefan Matei

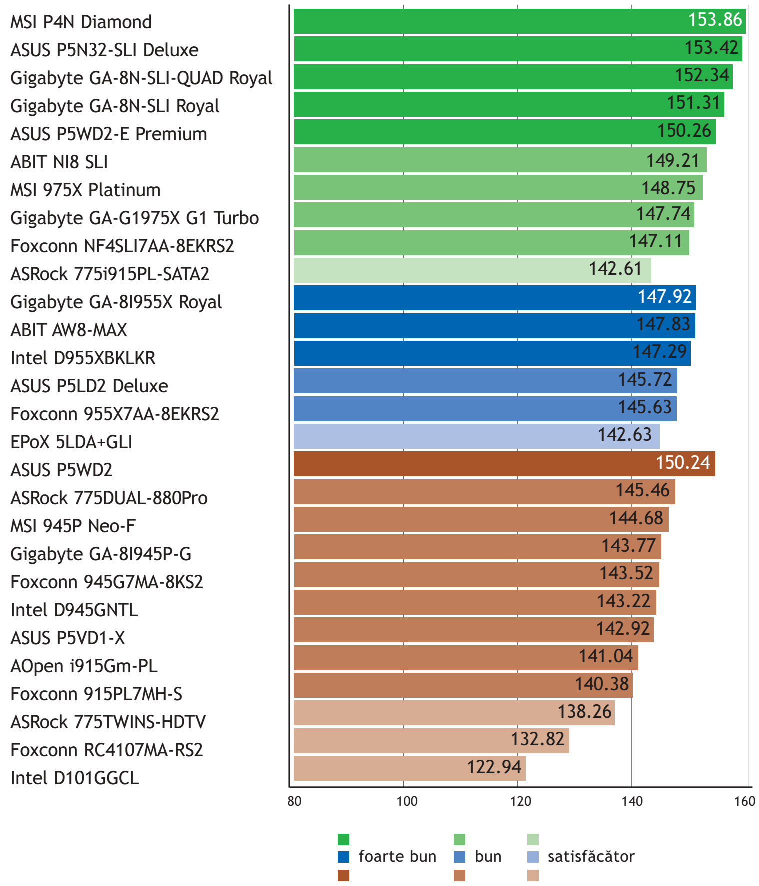

PHILIPS

Rezultate procesoare

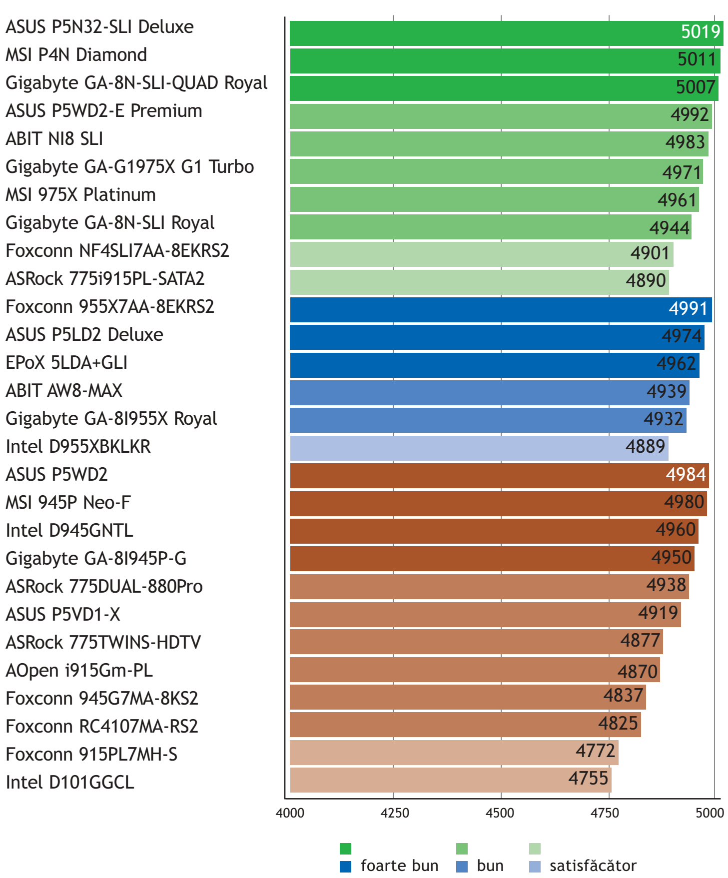
Far Cry 640x480



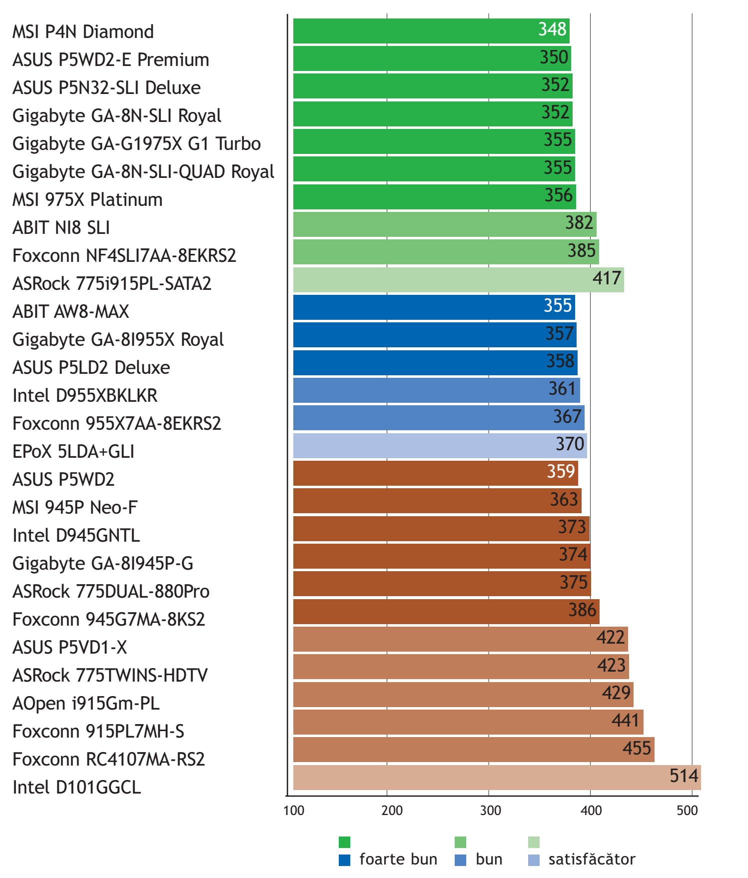
Half Life 2 640x480



PCMark05



Arhivare WinACE (sec.)



Ati CrossFireTM Technology Realized on 775 Platform!

775i915P-SATA2

LGA 775 for Intel Pentium 4 / Celeron D processor
Intel 915P Chipset

- Supports Ati CrossFire™ Technology
- Supports FSB 800/533 MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports Dual Channel DDRII533 x 4 DIMMs and Dual Channel DDR400 x 2 DIMMs
- PCI Express x 16 slot, PCI Express x 1 slot
- Additional ASRock A.G.I. Express slots to adopt 2nd PCI Express x16 VGA card, and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, 1 ATA100 IDE ports
- 1 x Serial ATAII 3.0 Gb/s connector by Jmicron JMB 360 (PCIE x 1 interface), supports "Hot Plug" function

CROSSFIRE Ready

Choose ASRock Save the Earth RoHS



Dual Channel DDRIIx4 and DDRx2 DIMMS!

939NF4G-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 /64FX /64X2 processor
nVidia GeForce 6100 chipset

Worldwide Best Internal Graphics on K8-939 Platform

- FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Untied Overclocking :FSB enjoys better margin due to fixed PCI/ PCIE buses
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- Dual Channel DDR400/333/266 memory, 4 DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports,RAID 0,1,JBOD

K8NF4G-SATA2

Socket 754 for advanced 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors
nVidia GeForce 6100 chipset

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform

- Chipset Capable to FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- DDR400/333/266, 2DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports, RAID 0,1,JBOD

775Twins-HDTV — Game On TV!

LGA 775 for Intel Dual Core Pentium XE and Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processor
ATI™ Radeon® Xpress 200
ULi 1573 Chipset

- Free Bundle VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect to all high-definition TV with component video input capability
- Supports FSB1066/800/533MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports DDRII667 and DDR400
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, Max. shared memory 128MB
- Integrated ATi X300-based 2D/3D graphics
- PCI Express x 16 slot
- PCI Express x 1 slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE ports

K8Upgrade-NF3

Socket 754 for 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors
nForce3 250 chipset

- Hyper-Transport Technology,AMD Cool'n'Quiet Technology
- ASRock Future CPU Port: Socket939 upgrade interface for ASRock 939CPU Board
- AGP8X slot (1.5V only)
- DDR400/333/266, 2 DIMMs
- Hybrid Booster - Safe Overclocking Technology
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD

•The specification is subject to change without notice. • The brand and product names are trademarks of their respective companies. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

ASESOFT Distribution
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2. Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74 / Fax: +4031.403.90.75
www.ultrapro.ro

RHS Your IT Supplier
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASRock www.asrock.com



348 RON 24 luni Lasting System

AOpen i915Gm-PL

Un producător mai puțin activ pe piața din România este AOpen, acesta fiind reprezentat la secțiunea mainstream de i915Gm-PL.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Produsul se prezintă în format mATX și are la bază chip-ul Intel 915G în care este inclus acceleratorul grafic Intel GMA900. Chiar și așa, răcirea sa se face pasiv, iar southbridge-ul nu are nevoie nici măcar de radiator.

PERFORMANȚE

Rezultatele sunt bune, mai ales dacă ne raportăm la faptul că placa a fost testată cu memorii DDR400. În 3DMark2001 a obținut un scor de 26054 de puncte.

CONCLUZIE

AOpen i915Gm-PL este o soluție bună pentru cei care doresc să facă trecerea cât mai lin la o platformă LGA775, fără a face însă mari investiții.

Chipset: Intel 915G + ICH6 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN SATA/PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-400 MHz / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Da / Nu / Da

8.43



208 RON 24 luni Tape Computers

ASRock 775DUAL-880Pro

ASRock, recunoscut pentru produsele sale inovatoare, participă la test cu o placă multifuncțională.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Includerea cuvântului "DUAL" în nume indică posibilitatea plăcii de a lucra cu memorii DDR și DDR2, dar și prezența a două sloturi pentru acceleratoarele 3D. Astfel, pot fi folosite și modele AGP și PCI-Express, însă doar în mod x4.

PERFORMANȚE

Testarea s-a efectuat cu memorii DDR2 pe care placa a reușit să le utilizeze la timingurile specifice testului. Utilizarea în mod x4 a acceleratorului grafic nu a afectat performanțele generale ale plăcii, aceasta obținând peste 218 cadre pe secundă în Far Cry.

CONCLUZIE

ASRock oferă un produs atractiv prin prisma prețului și a dotărilor, neadresat însă entuziaștilor.

Chipset: VIA PT880 Pro + VIA 8237R · Sloturi: 1 PCI-Ex x4, 1 AGP, 4 PCI · Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN SATA/PATA: 2 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 90-340MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Da / Nu / Da

8.47



246 RON 24 luni Tape Computers

ASRock 775TWINS-HDTV

În portofoliu, ATI dispune și de o variantă a chipset-ului Radeon Xpress 200 adresată platformei LGA775, pe care ASRock îl integrează în 775TWINS-HDTV.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa dispune de câte două sloturi de memorie pentru DDR400, respectiv DDR2-667. Acceleratorul grafic integrat, Radeon X300, oferă decodare HDTV, ai cărui conectori sunt disponibili printr-un bracket PCI.

PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este mai scăzut decât la alți competitori, situând placa în coada clasamentului. În PCMark05 a obținut un punctaj de 4870, iar testul de arhivare l-a terminat în puțin peste 7 minute.

CONCLUZIE

ASRock 775TWINS-HDTV se adresează utilizatorilor nepretențioși și mediului office, unde prezența unui accelerator grafic integrat este benefică.

Chipset: ATI Radeon Xpress 200 + ULi 1573 Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI, 1 AMR Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN · SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 90-340MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Da / Nu / Da

8.35



673 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare
578 RON 36 luni RC Computers
696 RON 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS P5WD2

ASUS P5WD2 are la bază chip-ul Intel 955X, ajutat fiind de southbridge-ul ICH7R.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa, deși nu suportă tehnologia SLI, prezintă două porturi PCI-Express, unul x16, iar celălalt x4. Prin intermediul southbridge-ului sunt oferiți patru conectori SATA și unul PATA 133. Încă două porturi PATA 133 sunt livrate de un controller ITE. Chiar dacă oficial I955X suportă maximum memorii DDR2-667, ASUS a ridicat ștacheta la 800MHz.

PERFORMANȚE

Far Cry a rulat pe modelul P5WD2 de la ASUS la peste 230 de cadre pe secundă, Half Life 2 depășind și el pragul de 150fps.

CONCLUZIE

Chiar dacă este încadrată la categoria mainstream datorită dotărilor, performanțele și opțiunile de overclocking ale ASUS P5WD2 o recomandă și utilizatorilor pretențioși.

Chipset: Intel 955X+ICH7R · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x4, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB2.0, Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 4 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-450 MHz / Nu · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

8.93



230 RON 24 luni Tape Computers
243 RON 24 luni Ultra PRO Computers

ASUS **P5VD1-X**

ASUS P5VD1-X este construită în jurul chipset-ului format din VIA PT880 Pro și VIA 8237R.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Posibilitatea northbridge-ului de a lucra și cu plăcile video AGP, și cu cele PCI-Express a fost speculată de ASUS prin montarea ambelor sloturi corespunzătoare acestora. BIOS-ul oferă posibilitatea setării timingurilor memoriei și modificarea FSB-ului, însă acestea sunt singurele opțiuni de overclocking ale plăcii.

PERFORMANȚE

Capacitățile lui ASUS P5VD1-X se rezumă la cele ale chipset-ului care nu sunt îndeajuns de performante pentru a întrece concurentele care au la bază Intel 955X.

CONCLUZIE

Valoarea plăcii este scăzută în special de dotări, care nu includ suport pentru DDR2, și de rezultatele de nivel mediu.

Chipset: VIA PT880 Pro+VIA 8237R · Sloturi: 1 PCI-Ex x4, 1 AGP, 3 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 2 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

8.32



258 RON 36 luni ASBIS România

Foxconn **915PL7MH-S**

Foxconn este reprezentat la categoria mainstream de un produs fără prea mari pretenții.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cum se poate deduce și din nume, 915PL7MH-S se folosește de chipset-ul format din Intel 915PL și ICH6. La dotări nu excelează, dispunând de două sloturi de memorie DDR, trei PCI și unul PCI-Express x16, de altfel și normal dacă o raportăm la formatul mATX sub care se încadrează.

PERFORMANȚE

Scorurile obținute în jocuri sunt bune, cu un punctaj de 26229 în 3DMark01. Cu timingurile memoriei setate manual din BIOS, placa a reușit să termine arhivarea în 423 de secunde.

CONCLUZIE

Foxconn acoperă toate gamele de produse, inclusiv pe cea a utilizatorilor nepretențioși și sensibili la preț cărora le oferă 915PL7MH-S.

Chipset: I915PL+ICH6 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 3 PCI · Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN
SATA / PATA: 4 /1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-350MHz / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

8.28



398 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte **GA-8I945P-G**

Gigabyte oferă prin GA-8I945P-G un produs de top al categoriei mainstream.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa dispune de trei porturi IDE PATA, dintre care două oferite de controller-ul GigaRAID ITE8212 pe care se pot monta doar unități HDD. Porturile SATA sunt în număr de patru și oferă o rată de transfer maximă de 3Gb/s. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt bogate, incluzându-le aici și pe cele de modificare a tensiunilor de alimentare.

PERFORMANȚE

În PCMark05 placa a obținut un punctaj de 4938 iar în 3DMark2001 26481. Lățimea de bandă a memoriei calculată cu Sandra a fost de 4964MB/s.

CONCLUZIE

Pentru o platformă LGA775 mainstream, GA-8I945P-G poate fi catalogată ca o soluție ideală raportându-ne la dotări, opțiuni de overclocking și performanță.

Chipset: Intel 945P+ICH7 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 4 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-600MHz / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

8.71



436 RON 36 luni ASBIS România

Intel **D945GNTL**

Intel folosește pe D945GNTL cel mai puternic northbridge al său care dispune de grafică integată, GMA 950, dar care oferă și un port PCI-Express x16.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În BIOS-ul plăcii regăsim opțiuni avansate de configurare a memoriei, cum ar fi frecvența de funcționare și latențele acesteia. De asemenea, există posibilitatea modificării multiplicatorului pentru procesor, iar tehnologia Speed Step este activată permanent.

PERFORMANȚE

Nota finală clasează placa printre primele concurente la categoria mainstream, obținând cel de-al doilea timp în testul de arhivare cu 373 de secunde, după ASUS P5WD2.

CONCLUZIE

Intel D945GNTL are ca avantaje un chipset relativ recent și acceleratorul grafic integrat de acesta.

Chipset: Intel 945G + ICH7 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 4 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN
SATA / PATA: 4 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: Nu / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

8.63



269 RON 36 luni ASBIS România

Intel D101GGCL

Sub denumirea D101GGCL, Intel ascunde o placă de bază dotată cu chipset 100% ATI (Radeon Xpress 200 + IXP450).

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Placa, în format mATX, dispune de grafică integrată bazată pe GPU-ul Radeon X300, dar şi de slot PCI-Express x16 pentru cei care vor să-şi crească performanţele 3D ale sistemului. Ca la majoritatea plăcilor de bază Intel, şi acesteia îi lipsesc orice fel de opţiuni avansate de configurare în BIOS.

PERFORMANŢE

Cum accentul este pus în principal pe stabilitate şi calitate, performanţele sunt mai reduse, lucru care se vede din punctajele obţinute de placă mai ales în jocuri.

CONCLUZIE

Intel D101GGCL este un produs de calitate superioară adresat în special celor ce doresc un sistem "Intel based".

Chipset: ATI Radeon Xpress 200 + IXP450 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN · SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: Nu / Nu · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

7.47



482 RON 36 luni Partenerii Foxconn

Foxconn 945G7MA-8KS2

Foxconn este şi el reprezentat la această categorie de un produs care dispune de grafică integrată graţie northbridge-ului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pe lângă Intel GMA950, placa este dotată şi cu un port PCI-Express x16. Pe formatul mATX, Foxconn a reuşit să monteze patru sloturi de memorie DDR2, patru conectori SATA2 şi doi PATA 133. Răcirea chipset-ului se face pasiv prin intermediul a două radiatoare de dimensiuni mari.

PERFORMANŢE

Rezultatele încadrează placa în media obţinută de celelalte produse bazate pe Intel 945P/G. Astfel, timpul de arhivare s-a situat cu puţin peste 6 minute, iar scorul în 3DMark2001 în apropierea a 26000 de puncte.

CONCLUZIE

Foxconn oferă un produs cu performanţe şi dotări bune toate într-un format mATX.

Chipset: Intel 945G+ICH7 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-265MHz / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.63



499 RON 36 luni Flamingo Computers
459 RON 36 luni Skin Media

MSI 945P Neo-F

Unul dintre chipset-urile preferate pentru gama mainstream, Intel 945, este integrat şi de MSI.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pe PCB-ul de culoare neagră sunt instalate patru porturi SATA2, patru sloturi de memorie DDR2, pe care se pot monta module la 667MHz, şi un singur canal PATA 133. Răcirea plăcii se realizează pasiv, radiatoare fiind montate şi pe tranzistorii MOS-FET.

PERFORMANŢE

În final, MSI 945P Neo-F a ocupat un loc fruntaş la categoria sa graţie punctajelor obţinute în aplicaţiile sintetice. De asemenea, la testul de ahivare s-a clasat pe locul secund cu un timp de 6 minute şi 3 secunde.

CONCLUZIE

MSI 945 Neo-F se dovedeşte a fi un produs performant, cu dotări mulţumitoare, totul la un preţ rezonabil.

Chipset: Intel 945P+ICH7 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB 2.0, Gigabit LAN SATA / PATA: 4 /1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-350MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

8.72



310 RON 36 luni Partenerii Foxconn

Foxconn RC4107MA-RS2

Foxconn RC4107MA-RS2 integrează chipset-ul ATI Radeon Xpress 200 susţinut de southbridge-ul IPX450 (SB450).

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Placa se prezintă în format mATX şi dispune atât de slot PCI-Express x16, cât şi de un accelerator grafic integrat bazat pe Radeon X300. Southbridge-ul oferă patru porturi SATA 150 configurabile RAID 0/1 şi două canale PATA 133.

PERFORMANŢE

Lipsa în BIOS a opţiunilor de modificare manuală a timingurilor memoriei se reflectă negativ asupra performanţelor. Astfel, placa s-a situat în coada clasamentului cu un scor de 4825 puncte în PCMark05 şi un timp de arhivare de 455 secunde.

CONCLUZIE

RC4107MA-RS2 se recomandă a fi utilizată cu precădere în mediul office, unde performanţele în jocuri contează mai puţin.

Chipset: ATI Radeon Xpress 200+IXP450 · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN · SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-265MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.06



765 RON 36 luni ASBIS România

Intel D955XBKLKR

Cu D995XBKLKR, Intel oferă un produs adresat categoriei high end bazat pe chipset-ul Intel 955X ajutat de ICH7R.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În BIOS am regăsit un meniu de configurare a timingurilor și frecvenței de lucru a memoriei, care poate ajunge până la 800MHz. Cele două porturi PCI-Express x16 de care dispune placa nu pot fi configurate în mod SLI, cel mai probabil din cauza unor incompatibilități la nivel de driver video.

PERFORMANȚE

Cu o mică excepție reprezentată de scorul obținut în Far Cry, performanțele plăcii Intel sunt apropiate de cele ale concurentelor similare bazate pe chipset Intel 955X.

CONCLUZIE

Intel D995XBKLKR se remarcă în special prin dotări, din care nu lipsesc opt porturi SATA și unul Firewire.

Chipset: Intel 955X+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN, S/PDIF, Firewire · SATA / PATA: 8 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: Nu / Nu · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

8.74



855 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-8I955X Royal

GA-8I955X face parte din gama Royal de la Gigabyte, ceea ce înseamnă maximum de dotări.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În cutia plăcii am remarcat prezența unui modul Bluetooth conectabil pe USB și a echipamentului U-Plus D.P.S. care filtrează în opt faze curentul de alimentare a procesorului. Placa suportă memorii până la 888MHz, însă doar cuplate cu un procesor cu FSB-ul 1066MHz.

PERFORMANȚE

În 3DMark2001 s-a apropiat de 27000 de puncte, dar în PCMark05 nu a reușit să depășească bariera celor 5000 de puncte din cauza unei slabe gestionări a procesorului de către chipset.

CONCLUZIE

Gigabyte GA-8I955X Royal se remarcă prin opțiunile de overclocking din BIOS și dotările numeroase ale pachetului.

Chipset: Intel 955X+ICH7R · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 10 USB2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 6 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-600MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

9.04



628 RON 24 luni Elsaco Electronic

Foxconn 955X7AA-8EKRS2

Foxconn 955X7AA-8EKRS2 înlocuiește pe piață modelul precedent cu chipset 925XE, oferind același nivel ridicat al dotărilor.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pe PCB se remarcă chip-urile de rețea Gigabit Broadcom și cele opt porturi SATA configurabile RAID0/1, dintre care patru oferite de chip-ul Sil3114 ce suportă și matrice RAID5/10 și rate de transfer de 3Gb/s. Spre deosebire de alte implementări ale chip-ului 955X, Foxconn a decis ca răcirea sa să fie asistată de un ventilator. În pachet găsim cabluri rounded, două IDE și unul pentru floppy.

PERFORMANȚE

Performanțele plăcii sunt de nivel mediu, cu un scor ceva mai mare în Far Cry, 224.72fps.

CONCLUZIE

Per ansamblu, putem spune că 955X7AA-8EKRS2 este o implementare reușită a chipset-ului Intel 955X.

Chipset: Intel 955X+ICH7R · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 3 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB2.0 , 1 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 8 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-265MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.90



493 RON 36 luni RPG Distribution
557 RON 36 luni Ultra PRO Computers

EPoX 5LDA+GLI

EPoX participă la acest test cu un produs la cârma căruia se află chipset-ul Intel 945P.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca și la alte produse cu chipset Intel, și acesta dispune de două sloturi PCI-Express x16 (unul funcționând la x4). În cutie am regăsit zece mici radiatoare pentru tranzistorii MOS-FET, dar și un senzor de temperatură.

PERFORMANȚE

Performanțele generale ale plăcii sunt bune ținând cont de chipset, iar cu ajutorul opțiunilor de overclocking am atins o frecvență de 215MHz a FSB-ului, dar cu scăderea multiplicatorului la 18x. Un scor bun l-a obținut în PCMark05 la testul de procesor, 4858 de puncte.

CONCLUZIE

EPoX 5LDA+GLI a avut un comportament rezonabil în teste, iar dotările și opțiunile din BIOS îi ridică valoarea.

Chipset: Intel 945P+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB2.0, Gigabit LAN, 2 Firewire, S/PDIF · SATA / PATA: 4 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-350MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.76



726 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare
525 RON 36 luni RC Computers
726 RON 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS **P5LD2 Deluxe**

Reprezentantul din partea ASUS a chipset-ului Intel 945P este P5LD2 Deluxe.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Southbridge-ul ICH7R oferă patru porturi SATA2 configurabile RAID şi unul PATA 133. Prin intermediul unui controller adiţional sunt oferite încă două porturi PATA adresate exclusiv harddisk-urilor şi două canale SATA2, dintre care unul extern. Ca bundle software este livrat pachetul multimedia WinDVD Suite.

PERFORMANŢE

ASUS a implementat cu succes chipset-ul I945P, placa fiind în unele cazuri mai rapidă decât modelele bazate pe I955X. Chiar dacă nu a câştigat la categoria sa, performanţele sale sunt de top.

CONCLUZIE

ASUS oferă un pachet complet din punctul de vedere al dotărilor, P5LD2 Deluxe dovedindu-se a fi şi un bun performer.

Chipset: Intel 945P+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF, SATA extern · SATA / PATA: 5 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-450MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.91



N/A N/A CARO Group

ABIT **AW8-MAX**

Din testul de luna aceasta nu putea lipsi un producător cu renume, ABIT, care s-a prezentat la start cu un produs motorizat de Intel 955X.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

De răcirea northbridge-ului se ocupă sistemul Q-OTES iar tranzistorii Mosfet au ataşate mici radiatoare din aluminiu. Pachetul este destul de bogat şi oferă cabluri IDE rounded, şase cabluri SATA de date şi de alimentare, precum şi un cablu optic audio.

PERFORMANŢE

AW8-MAX nu a dezamăgit, rezultatele sale fiind de top. În 3DMark2001 a obţinut un scor de 26894 puncte, iar lăţimea de bandă a memoriei a depăşit cu puţin 5000MB/s.

CONCLUZIE

ABIT AW8-MAX se adresează entuziaştilor care vor aprecia opţiunile de overcloking din BIOS şi sistemul de răcire pasiv.

Chipset: Intel 955X+ICH7R · Sloturi: 1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 6 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 133-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

9.03



274 RON 36 luni Tape Computers

ASRock **775i915PL-SATA2**

Seria produselor inovatoare marca ASRock include şi modelul 775i915PL-SATA2.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Tehnicienii ASRock au reuşit să implementeze două porturi PCI-Express x16 (unul denumit AGI Express ce rulează în mod x4) care oferă suport pentru tehnologia CrossFire. Bizar este că la baza plăcii stă un chipset de generaţie veche, Intel 915PL. La capitolul dotări putem reproşa prezenţa a doar două sloturi de memorie, şi acelea pentru DDR400.

PERFORMANŢE

În 3DMark2001 a obţinut un scor de top, 26284, iar per ansamblu nivelul performanţelor este bun. Punctajele ar fi fost ceva mai mari dacă în BIOS exista posibilitatea setării command rate-ului memoriei la 1T.

CONCLUZIE

ASRock oferă prin 775i915PL-SATA2 o soluţie-buget pentru tehnologia CrossFire.

Chipset: Intel 915PL+ICH6 · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 4 PCI · Conectori: 4 USB2.0, 10/100 LAN SATA / PATA: 5 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-300MHz / Da · V Core /V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

8.38



607 RON 24 luni Elsaco Electronic

Foxconn **NF4SLI7AA-8EKRS2**

Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2 integrează prima versiune a chipset-ului nForce4 SLI Intel Editon care oferă câte opt canale de comunicaţie fiecărui port PCI-Express x16.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Din cele şase porturi SATA2, două sunt oferite de un controller adiţional şi pot lucra în mod RAID 0 sau 1. Placa suportă oficial memorii DDR2-667, deşi din BIOS se poate seta frevenţa lor şi la 800MHz fără a afecta FSB-ul.

PERFORMANŢE

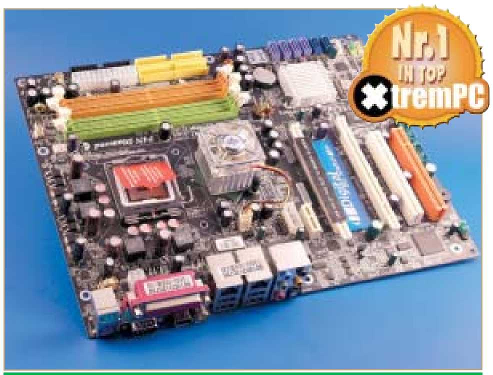
Cu un punctaj de 4901 puncte în PCMark05 şi un timp de arhivare de 385 de secunde, placa are un comportament de nivel mediu.

CONCLUZIE

Foxconn oferă un produs certificat SLI accesibil la preţ, cu un pachet de dotări fără lipsuri şi opţiuni medii de overclocking în BIOS.

Chipset: nForce4 SLI IE+MCP-04 · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 1 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 6 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 198-500MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

8.76



699 RON 36 luni Flamingo Computers
653 RON 36 luni Skin Media

MSI **P4N Diamond**

Din gama Diamond de la MSI fac parte produsele cu dotări de top, varianta P4N oferind în plus și tehnologie SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

MSI a renunțat la obișnuitul codec audio în favoarea unui chip Creative Live! 24 bit integrat pe PCB. Northbridge-ul dispune de răcire activă, în timp ce southbridge-ul are montat deasupra doar un radiator de aluminiu cu pastilă de cupru.

PERFORMANȚE

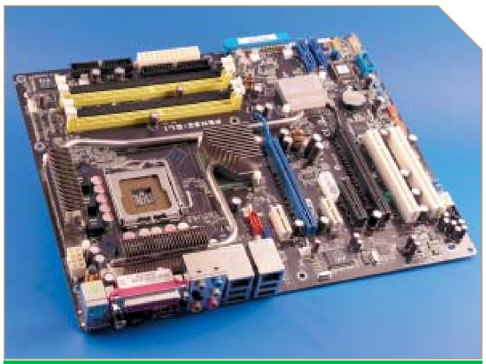
Opțiunile avansate de configurare, prezente în BIOS, au permis rularea memoriilor în command rate 1T, fapt ce s-a reflectat pozitiv asupra scorurilor: 27906 în 3DMark2001 și punctajul general 5011 în PCMark05.

CONCLUZIE

MSI P4N Diamond este un produs complet, oferind tehnologie SLI, opțiuni avansate de overclocking, dar și performanțe remarcabile.

Chipset: nForce4 SLI IE+MCP-04 · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN/ S/PDIF · SATA / PATA: 6 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-350 MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.16



820 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare
837 RON 36 luni RHS Company
832 RON 24 luni Tape Computers
820 RON 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS **P5N32-SLI Deluxe**

ASUS P5N32-SLI Deluxe este una dintre puținele plăci din test care utilizează chipset-ul nForce SLI X16.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cele două componente ale chipset-ului sunt răcite pasiv cu ajutorul unui sistem de heat-pipe-uri care le conectează la două radiatoare amplasate la rândul lor peste tranzistorii Mosfet. Comutarea în mod SLI se face digital, fără a mai fi nevoie de rotirea plăcuței corespunzătoare.

PERFORMANȚE

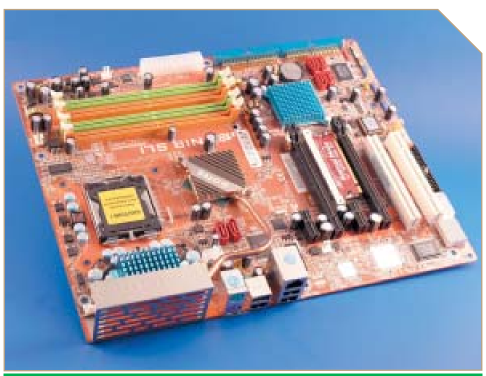
În majoritatea aplicațiilor a avut un comportament remarcabil, reușind în 3DMark2001 să fie cea mai rapidă placă, cu un scor de 28083 puncte.

CONCLUZIE

ASUS propune P5N32-SLI Deluxe utilizatorilor ce nu cunosc compromisul și care sunt în căutarea maximului de dotări.

Chipset: nForce4 SLI IE+nForce4 SLI · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x4, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF, SATA extern · SATA / PATA: 5 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.10



594 RON 24 luni IT Direct

ABIT **NI8 SLI**

Unul dintre cele mai recente produse ABIT este NI8 SLI, care integrează northbridge-ul nForce4 SLI IE.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

De răcirea northbridge-ului se ocupă același sistem Q-OTES cu care ne-a obișnuit ABIT și care este dependent de fluxul de aer creat de cooler-ul procesorului. Pasionații moddingului vor aprecia prezența pe placă, într-un număr considerabil, a unor LED-uri de culoare roșie.

PERFORMANȚE

Placa a reușit să ruleze în Far Cry de la peste 225 cadre pe secundă, iar în Half Life 2 s-a apropiat de granița celor 150fps. Luate în ansamblu, rezultatele sunt bune, dar nu pun în pericol ocupantele primelor locuri.

CONCLUZIE

ABIT livrează prin NI8-SLI un produs de calitate superioară, care nu va dezamăgi fanii acestei mărci.

Chipset: nForce4 SLI IE+MCP-04 · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 4 USB2.0, Gigabit LAN · SATA / PATA: 6 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-325MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

8.77



N/A N/A CARO Group
N/A N/A Eta-2U Computers

Gigabyte **GA-8N-SLI Royal**

Gigabyte se prezintă la categoria SLI/CrossFire cu un produs bazat pe nForce4 SLI IE.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pachetul plăcii oferă un bundle dus la extrem. Trei bracket-uri PCI oferă două porturi Firewire și un total de 10 porturi USB2.0 (împreună cu cele on-board). Regăsim, de asemenea, un dongle Bluetooth pe USB și sistemul de filtrare a curentului pentru procesor în opt faze. Pe PCB se remarcă cele șase canale SATA și tehnologia Dual BIOS.

PERFORMANȚE

Rezultatele nu se lasă mai prejos, venind în completarea bundle-ului generos, 27638 puncte în 3DMark2001, iar în PCMark05 4944 puncte.

CONCLUZIE

Din punctul de vedere al dotărilor putem spune că GA-8N-SLI Royal este aproape un produs complet, lipsindu-i doar o placă de rețea wireless.

Chipset: nForce4 SLI IE+MCP-04 · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 10 USB2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 6 / 3 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-500MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

9.11



974 RON 36 luni Distribuitorii Gigabyte

Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo

Principalul adversar al NVIDIA pe piața platformelor LGA775 este chipset-ul Intel 975X, iar Gigabyte îl integrează într-un produs de top.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa se remarcă prin sistemul de răcire al memoriilor și tranzistorilor Mosfet, denumit TurboJet, format din două airduct-uri și patru ventilatoare de mici dimensiuni. Pe PCB regăsim chip-ul audio Creative Live! 24-bit și un indicator Post Code. De asemenea, pe lângă cele două porturi PCI-Express x16, sunt disponibile încă două sloturi x4 care acceptă și ele acceleratoare grafice.

PERFORMANȚE

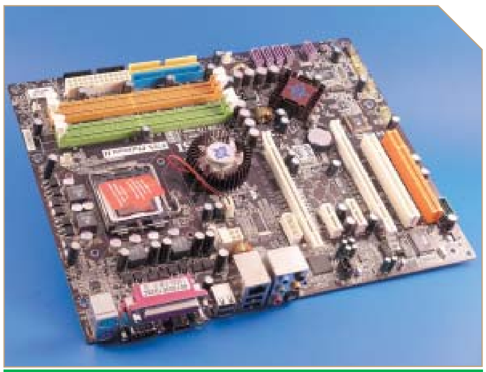
Nivelul performanțelor este apropiat de cel al platformelor nForce4 SLI IE, fără însă a le depăși pe acestea.

CONCLUZIE

Gigabyte oferă prin G1 Turbo un produs de calitate adresat pasionaților de overclocking.

Chipset: Intel 975X+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x4, 2 PCI · Conectori: 8 USB2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN, 2 SATA extern · SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-600MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

9.00



N/A 36 luni Flamingo Computers
N/A 36 luni Skin Media

MSI 975X Platinum

Ultimul sosit în tabăra MSI este 975X Platinum, ce are la bază recent lansatul chipset I975X.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

MSI oferă prin intermediul northbridge-ului suport pentru tehnologia CrossFire. Pe placă regăsim cinci porturi SATA2 configurabile RAID 0/1 și două PATA 133, dintre care unul capabil de a lucra cu matrice RAID. BIOS-ul oferă o gamă largă de opțiuni de overclocking manual sau automat prin intermediul pașilor prestabiliți.

PERFORMANȚE

Placa a obținut punctaje ridicate în jocuri, clasându-se în media produselor bazate pe același chipset. Astfel, Commanche 4 a rulat la 71.41 cadre pe secundă, iar timpul de arhivare a fost de 355 de secunde.

CONCLUZIE

MSI 975X Platinum s-a remarcat prin performanță și prin nivelul peste medie al dotărilor.

Chipset: Intel 975X+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 5 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-350MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Nu

8.95



784 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare
946 RON 36 luni RHS Company

ASUS P5WD2-E Premium

De pe lista soluțiilor motorizate de Intel 975X nu putea lipsi ASUS, prin P5WD2-E Premium.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS a adoptat un sistem de răcire fanless a plăcii, amplasând radiatoare și pe tranzistorii Mosfet. BIOS-ul este bogat în opțiuni de overclocking, FSB-ul putând fi ridicat până la 450MHz.

PERFORMANȚE

Notele finale, chiar dacă au fost unele ridicate, plasează placa la mijlocul clasamentului categoriei SLI/CrossFire, cu un punctaj de 27352 în 3DMark2001. Memoriile rulând cu command rate 1T au raportat în SiSoft Sandra 2005 5062MB/s.

CONCLUZIE

Putem spune că ASUS a reușit o implementare de succes a chipset-ului I975X, P5WD2-E Premium fiind cel mai rapid produs care-l integrează.

Chipset: Intel 975X+ICH7R · Sloturi: 2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x4, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI · Conectori: 6 USB2.0, 1 Firewire, S/PIDF, Dual Gigabit LAN, SATA Extern · SATA / PATA: 8 / 1 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100/450MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.02



870 RON 36 luni Distribuitorii Gigabyte

Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal

Gigabyte prin versiunea QUAD Royal a modelului GA-8N-SLI oferă un produs deosebit.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa, ajutată de chipset-ul nForce4 SLI x16, oferă nu mai puțin de patru porturi PCI-Express x16 adresate acceleratoarelor video. De suport SLI dispun doar primele două datorită driverelor NVIDIA care momentan nu permit rularea în mod SLI cu patru acceleratoare grafice.

PERFORMANȚE

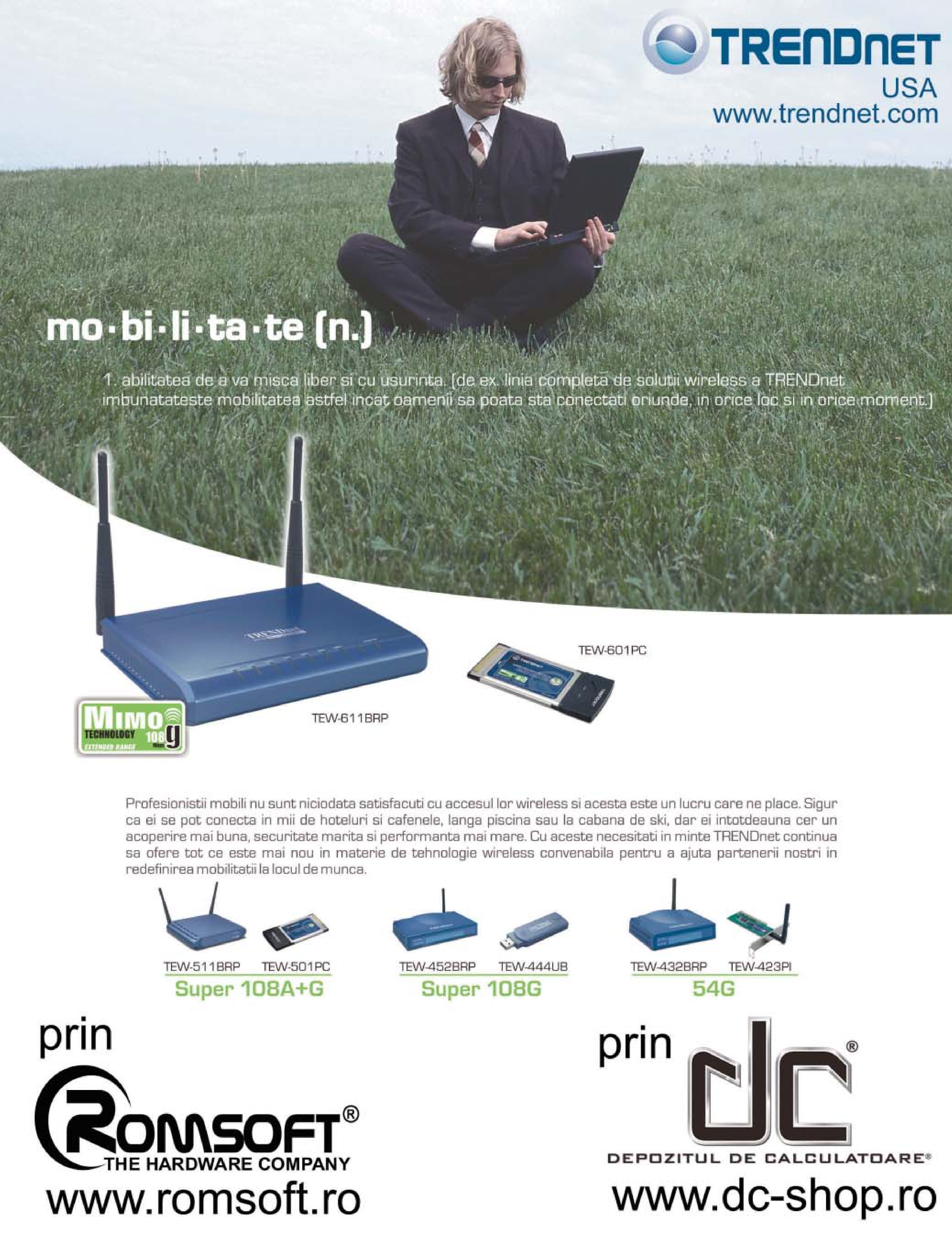
La final, Gigabyte s-a situat pe al doilea loc al clasamentului, la mică distanță de câștigător. A fost printre puținele plăci care au depășit bariera de 5000 de puncte în PCMark05.

CONCLUZIE

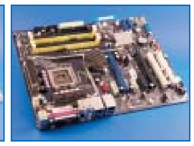
GA-8N-SLI-QUAD Royal se adresează în special entuziaștilor, prin prisma celor patru sloturi grafice care, pe viitor, poate vor putea rula toate în mod SLI.

Chipset: nForce4 SLI IE+nForce4 SLI · Sloturi: 4 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI · Conectori: 10 USB2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF · SATA / PATA: 4 / 2 · Overclocking FSB / Multiplicator: 100-500MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

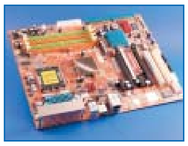
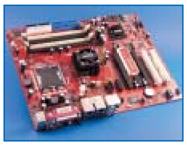
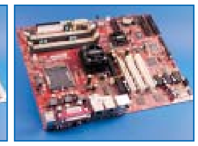
9.12

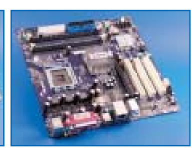

TRENDnet
USA
www.trendnet.com
mo·bi·li·ta·te (n.)
1. abilitatea de a va misca liber si cu usurinta. (de ex. linia completa de solutii wireless a TRENDnet imbunatateste mobilitatea astfel incat oamenii sa poata sta conectati oriunde, in orice loc si in orice moment.)
TEW-601PC
TEW-611BRP
MIMO TECHNOLOGY 108 g EXTENDED RANGE
Profesionistii mobili nu sunt niciodata satisfacuti cu accesul lor wireless si acesta este un lucru care ne place. Sigur ca ei se pot conecta in mii de hoteluri si cafenele, langa piscina sau la cabana de ski, dar ei intotdeauna cer un acoperire mai buna, securitate marita si performanta mai mare. Cu aceste necesitati in minte TRENDnet continua sa ofere tot ce este mai nou in materie de tehnologie wireless convenabila pentru a ajuta partenerii nostri in redefinirea mobilitatii la locul de munca.
TEW-511BRP TEW-501PC
Super 108A+G
TEW-452BRP TEW-444UB
Super 108G
TEW-432BRP TEW-423PI
54G
prin
ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
prin
dc®
DEPOZITUL DE CALCULATOARE®
www.dc-shop.ro

SLI/CrossFire
High end
Mainstream

	MSI P4N Diamond	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	ASUS P5N32-SLI Deluxe	ASUS P5WD2-E Premium	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	MSI 975X Platinum
							
Preț	699 RON	870 RON	N/A	837 RON	946 RON	924 RON	N/A
Detalii tehnice							
Chipset	nForce4 SLI IE+MCP-04	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	nForce4 SLI IE+MCP-04	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	Intel 975X+ICH7R	Intel 975X+ICH7R	Intel 975X+ICH7R
FSB maxim	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz
Sloturi	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1,	4 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1,	2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1,	2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x4,	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x4,	2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x4, 2 PCI	2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1,
	2 PCI	2 PCI	2 PCI	2 PCI-Ex x1, 2 PCI	1 PCI-Ex x1, 3 PCI		2 PCI
Memorie/capacitate	DDR2-667 / 16GB	DDR2-667 / 8GB	DDR2-667 / 8GB	DDR2-667 / 16GB	DDR2-800 / 8GB	DDR2-667 / 8GB	DDR2-667 / 8GB
Conectori	6 USB2.0, 3 Firewire	10 USB2.0, 3 Firewire	10 USB2.0, 2 Firewire	6 USB2.0, 2 Firewire	6 USB2.0/ 1Firewire, S/PIDF	8 USB2.0, 2 Firewire, S/PDIF	6 USB2.0, 1 Firewire
	Dual Gigabit LAN, S/PDIF	Dual Gigabit LAN, S/PDIF	Dual Gigabit LAN, S/PDIF	Dual Gigabit LAN, S/PDIF, SATA extern	Dual Gigabit LAN, SATA Extern	Gigabit LAN, 2 SATA extern	Gigabit LAN, S/PDIF
SATA/PATA/RAID SATA/RAID PATA	6 / 2 / 0,1,5 / 0,1,5	4 / 2 / 0,1,5 / Nu	6 / 3 / 0,1 / 0,1	5 / 2 / 0,1,5 / 0,1,5	8 / 1 / 0,1,5,10 / Nu	4 / 2 / 0,1,5 / Nu	5 / 2 / 0,1 / 0,1
Extra	SLI, Post Code	Quad SLI, Dual BIOS	SLI, U-Plus Dual Power System	SLI	CrossFire	CrossFire, Post Code	CrossFire
	Creative Live! 24 bit	Post Code, Bluetooth	Dual BIOS, Bluetooth	Răcire pasivă avansată		Creative Live! 24 bit, TurboJet	Post Code
Rezultate teste							
Far Cry 640x480	236.94	234.28	233.75	231.37	230.51	226.54	228.37
DOOM 3 640x480	117.8	116.9	117.9	119.6	116.5	115.7	115.8
Half Life 2 640x480	153.86	152.34	151.31	153.42	150.26	147.74	148.75
Commanche 4 640x480	71.78	71.04	71.37	68.63	71.35	70.44	71.41
3DMark2001	27906	27689	27638	28083	27352	26847	26885
PCMark05	5011	5007	4944	5019	4992	4961	4971
PCMark05 CPU	4858	4802	4591	4799	4826	4827	4870
PCMark05 HDD	4171	4189	4143	4197	4157	4135	4145
SiSoft Sandra 2005 Mem. MB/s	5095	5067	5096	5054	5062	5061	5058
Arhivare WinACE (s.)	348	355	352	352	350	356	355
Note teste							
Notă jocuri	4.12	4.08	4.08	4.08	4.05	3.99	4.01
Notă aplicații	4.26	4.23	4.19	4.24	4.24	4.22	4.23
Notă dotări	0.78	0.81	0.84	0.78	0.73	0.79	0.71
Verdict	9.16	9.12	9.11	9.10	9.02	9.00	8.95

	EPoX 5LDA+GLI	Intel D955XBKLKR	ASUS P5WD2	MSI 945P Neo-F	Gigabyte GA-81945P-G	Foxconn 945G7MA-8KS2	Intel D945GNTL
							
Preț	557 RON	765 RON	696 RON	499 RON	398 RON	482 RON	436 RON
Detalii tehnice							
Chipset	Intel 945P+ICH7R	Intel 955X+ICH7R	Intel 955X+ICH7R	Intel 945P+ICH7	Intel 945P+ICH7	Intel 945G+ICH7	Intel 945G+ICH7
FSB maxim	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	800MHz
Sloturi	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x4,	1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI	1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 4 PCI
			1 PCI-Ex x1, 3 PCI				
Memorie/capacitate	DDR2-667 / 4GB	DDR2-800 / 8GB	DDR2-800 / 8GB	DDR2-667 / 4GB	DDR2-667 / 4GB	DDR2-667 / 4GB	DDR2-667 / 8GB
Conectori	6 USB2.0, Gigabit LAN	4 USB2.0, Gigabit LAN	6 USB2.0, Gigabit LAN	6 USB 2.0	4 USB2.0, Gigabit LAN	4 USB2.0	4 USB2.0
	2 Firewire, S/PDIF	S/PDIF, Firewire	S/PDIF	Gigabit LAN	S/PDIF	Gigabit LAN	Gigabit LAN
SATA/PATA/RAID SATA/RAID PATA	4 / 1 / 0,1,5,10 / Nu	8 / 1 / 0,1,5,10 / Nu	4 / 3 / 0,1,5,10 / Nu	4 / 1 / Nu / Nu	4 / 3 / Nu / 0,1	4 / 2 / Nu / Nu	4 / 1 / Nu / Nu
Extra	Dual PCI-Express x16	Dual PCI-Express x16	Dual PCI-Express x16	Post Code		VGA Intel GMA950	VGA GMA 950
	Post Code						
Rezultate teste							
Far Cry 640x480	216.41	195.30	230.25	220.45	218.03	214.31	217.72
DOOM 3 640x480	113.5	115.5	115.8	109.1	112.2	110.6	111.8
Half Life 2 640x480	142.63	147.29	150.24	144.68	143.77	143.52	143.22
Commanche 4 640x480	70.11	68.01	70.49	70.55	70.57	70.26	69.88
3DMark2001	26637	27119	27191	26540	26481	26472	26402
PCMark05	4962	4889	4984	4980	4938	4950	4960
PCMark05 CPU	4858	4777	4857	4834	4789	4814	4846
PCMark05 HDD	4119	4268	4268	4244	4220	4129	4218
SiSoft Sandra 2005 Mem. MB/s	4930	5033	5062	4984	4964	4938	4943
Arhivare WinACE (s.)	370	361	359	363	375	374	373
Note teste							
Notă jocuri	3.90	3.85	4.03	3.90	3.90	3.87	3.89
Notă aplicații	4.17	4.21	4.25	4.22	4.17	4.15	4.18
Notă dotări	0.69	0.68	0.65	0.60	0.64	0.61	0.56
Verdict	8.76	8.74	8.93	8.72	8.71	8.63	8.63

ABIT NI8 SLI	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	ASRock 775i915PL-SATA2	Gigabyte GA-8I955X Royal	ABIT AW8-MAX	ASUS P5LD2 Deluxe	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	
							
594 RON	607 RON	274 RON	855 RON	N/A	726 RON	628 RON	Preț
							Detalii tehnice
nForce4 SLI IE+MCP-04	nForce4 SLI IE+MCP-04	I915PL+ICH6	Intel 955X+ICH7R	Intel 955X+ICH7R	Intel 945P+ICH7R	Intel 955X+ICH7R	Chipset
1066MHz	1066MHz	800MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	FSB maxim
2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI	2 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 4 PCI	1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 2 PCI-Ex x1, 2 PCI	2 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 3 PCI-Ex x1, 3 PCI	Sloturi
DDR2-667 / 8GB	DDR2-667 / 4GB	DDR400 / 2GB	DDR2-888 / 8GB	DDR2-800 / 8GB	DDR2-800 / 4GB	DDR2-667 / 8GB	Memorie/capacitate
4 USB2.0	6 USB2.0, 1 Firewire	4 USB2.0	10 USB2.0 / 2 Firewire	6 USB2.0, 3 Firewire	6 USB2.0, 2 Firewire	6 USB2.0 , 1 Firewire	Conectori
Gigabit LAN	Dual Gigabit LAN, S/PDIF	10/100LAN	Dual Gigabit LAN, S/PDIF	Gigabit LAN, S/PDIF	Gigabit LAN, S/PDIF, SATA extern		Dual Gigabit LAN, S/PDIF
6 / 2 / 0,1 / Nu	6 / 2 / 0,1,5 / Nu	5 / 1 / Nu / Nu	6 / 3 / 0,1,5 / 0,1	6 / 1 / 0,1,5,10 / Nu	5 / 3 / 0,1,5,10 / 0,1	8 /3 / 0,1,5,10 / 0,1	SATA/PATA/RAID SATA/RAID PATA
SLI, Post Code	SLI	CrossFire	Bluetooth	AudioMAX 7.1, Post Code	Dual PCI-Express x16		Extra
Q-OTES, AudioMAX 7.1			U-Plus Dual Power System	Q-OTES, cablu audio optic			
							Rezultate teste
225.92	221.91	211.12	226.84	227.25	222.14	224.72	Far Cry 640x480
115.3	111.7	110.2	115.1	115.2	113.6	114.3	DOOM 3 640x480
149.21	147.11	142.61	147.92	147.83	145.72	145.63	Half Life 2 640x480
71.08	70.61	69.94	71.25	70.93	70.91	70.77	Commanche 4 640x480
27223	26841	26284	26904	26894	26946	27006	3DMark2001
4983	4901	4890	4939	4932	4991	4974	PCMark05
4802	4805	4804	4580	4799	4854	4830	PCMark05 CPU
4153	4176	4268	4218	4099	4255	4207	PCMark05 HDD
4879	4883	4768	5053	5032	4966	4990	SiSoft Sandra 2005 Mem. MB/s
382	385	417	355	357	367	358	Arhivare WinACE (s.)
							Note teste
4.01	3.94	3.84	4.00	4.00	3.96	3.97	Notă jocuri
4.13	4.12	4.06	4.19	4.19	4.21	4.22	Notă aplicații
0.63	0.70	0.48	0.85	0.84	0.74	0.71	Notă dotări
8.77	**8.76**	**8.38**	**9.04**	**9.03**	**8.91**	**8.90**	**Verdict**

ASRock 775DUAL-880Pro	AOpen i915Gm-PL	ASRock 775TWINS-HDTV	ASUS P5VD1-X	Foxconn 915PL7MH-S	Foxconn RC4107MA-RS2	Intel D101GGCL	
							
208 RON	348 RON	246 RON	243 RON	258 RON	310 RON	269 RON	Preț
							Detalii tehnice
VIA PT880 Pro+VIA 8237R	Intel 915G+ICH6	ATI Radeon Xpress 200+ULi 1573	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	I915PL+ICH6	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	Chipset
1066MHz	800MHz	1066MHz	1066MHz	800MHz	800MHz	800MHz	FSB maxim
1 PCI-Ex x16, 1 AGP, 4 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI, 1 AMR	1 PCI-Ex x16, 1 AGP, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 3 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI	1 PCI-Ex x16, 1 PCI-Ex x1, 2 PCI	Sloturi
DDR400/DDR2-667 / 2GB	DDR400 / 4GB	DDR400/DDR2-667 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 2GB	DDR2-667 / 2GB	DDR400 / 2GB	Memorie/capacitate
4 USB2.0	4 USB2.0	4 USB2.0	4 USB2.0, Gigabit LAN	4 USB2.0	4 USB2.0	4 USB2.0	Conectori
10/100LAN	Gigabit LAN	10/100LAN	S/PDIF	10/100LAN	10/100LAN	10/100LAN	
2 / 2 / Nu / Nu	4 / 2 / Nu / Nu	4 / 2 / 0,1 / Nu	2 / 2 / 0,1 / Nu	4 / 1 / Nu / Nu	4 / 2 / 0,1 / Nu	4 / 2 / Nu / Nu	SATA/PATA/RAID SATA/RAID PATA
AGP8X	VGA Intel GMA900	VGA ATI X300	AGP8X		VGA ATI X300	VGA ATI X300	Extra
							Rezultate teste
218.46	209.58	203.72	213.32	208.58	192.98	179.04	Far Cry 640x480
111.3	109.1	105.1	110.6	107.8	100.9	92.6	DOOM 3 640x480
145.46	141.04	138.26	142.92	140.38	132.82	122.94	Half Life 2 640x480
70.12	69.8	69.38	70.2	69.73	68.22	66.07	Commanche 4 640x480
26251	26054	25775	26058	26229	25021	24215	3DMark2001
4837	4919	4870	4772	4877	4825	4755	PCMark05
4829	4840	4795	4847	4805	4790	4766	PCMark05 CPU
4301	4282	4290	4292	4285	4224	4222	PCMark05 HDD
4125	4772	4574	4119	4755	4534	2873	SiSoft Sandra 2005 Mem. MB/s
386	422	429	441	423	455	514	Arhivare WinACE (s.)
							Note teste
3.90	3.81	3.74	3.85	3.80	3.61	3.40	Notă jocuri
4.03	4.07	4.01	3.92	4.05	3.94	3.60	Notă aplicații
0.54	0.55	0.60	0.55	0.43	0.51	0.47	Notă dotări
8.47	**8.43**	**8.35**	**8.32**	**8.28**	**8.06**	**7.47**	**Verdict**



OLIMPIADA DDR2

PROBA CELOR 667MHZ

Până la apariţia pe piaţă a memoriilor DDR3 de mare viteză trebuie să ne mulţumim cu performanţele atinse de cunoscutele module DDR2.

ÎNCĂ NU NE-AM OBIŞNUIT BINE CU DDR2

şi producătorii mari de memorii se pregătesc pentru producţia de serie a modulelor de memorie DDR3, deşi în prezent acestea există doar sub formă de prototip. Primele astfel de memorii cu o capacitate de 512MB rulează la 1,6GHz, sunt alimentate la o tensiune de 1,5V, iar chip-urile de memorie DDR3 sunt fabricate pe tehnologia de 90nm. Data lansării este încă nesigură, dar până atunci putem să ne facem o idee asupra performanţelor reale obţinute de memoriile DDR2.

PROCEDURA DE TESTARE

Concurenţii acestei "olimpiade" au fost împărţiţi în două mari categorii: dual channel 2x512MB şi dual channel 2x1024MB dar, pentru ca testul să fie omogen, am considerat că ambele tipuri de memorii trebuie să fie supuse aceleiaşi metode de testare. Dacă la teste s-au înregistrat erori, s-a intervenit după caz asupra latenţelor şi command rate-ului (1T sau 2T). Pentru a testa modulele ce sunt tactate la 675MHz am coborât frecvenţa de funcţionare a acestora până la 667MHz pentru a se alinia cu ceilalţi competitori. Pentru a evidenţia cât mai bine performanţele memoriilor am decis să folosim şase programe de benchmark, patru jocuri şi un test practic în care s-a arhivat cu WinACE un director de 460MB. Setările folosite au fost cele implicite, înregistrându-se timpul total de arhivare.

PLATFORMA HARDWARE

La test au fost primite numai kit-urile de memorii cu capacitatea de 2x512MB şi 2x1024MB, cu o frecvenţă de funcţionare de 667MHz. Sistemul de test a fost gândit în aşa fel încât să asigure stabilitatea şi capacităţile de overclocking necesare testului. Astfel, ne-am oprit la o placă de bază MSI P4N Diamond, un procesor Intel Pentium 4 EE la 3,73GHz pe LGA775, placa video Leadtek PX 6800GT, iar ca harddisk am utilizat un Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB. Toate testele au fost rulate sub sistemul de operare Windows XP SP2.

MODALITATE DE NOTARE

La verdictul final au contribuit următoarele categorii: aplicaţii, jocuri şi overclocking. Aplicaţiile au contribuit cu 40%, la fel şi jocurile ce au punctat cu 40%. Cele 20 de procente rămase au fost atribuite overclocking-ului. Pentru a evita orice urmă de îndoială asupra modului de acordare a notelor şi stabilire a verdictului final vă prezentăm pe pagina alăturată un grafic cu toate ponderile testelor şi modalitatea de calcul a notei finale.

OVERCLOCKING

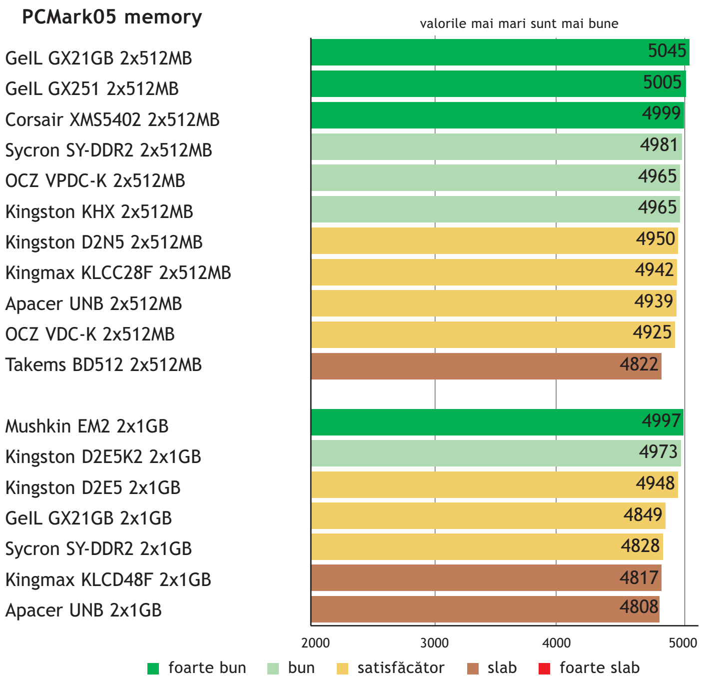
Capacitatea de overclocking a fost testată în două feluri. S-au setat din BIOS timpii de acces specificaţi de producător şi s-a crescut frecvenţa de funcţionare concomitent cu o modificare pozitivă a tensiunii de alimentare cu valori cuprinse între 0,1 şi 0,25V. După fiecare modificare a parametrilor mai sus menţionaţi s-a efectuat un test de stabilitate, după care s-a trecut la pasul următor. Deoarece nu toate kit-urile de memorii s-au comportat onorabil la prima modalitate de overclocking am optat pentru setarea timpilor de acces pe AUTO şi reluarea testelor. Ca şi în primul caz, am efectuat un test de stabilitate după fiecare modificare a frecvenţei şi/sau a tensiunii de alimentare. Rolul acestui test a fost acela de a atinge limita superioară a frecvenţei de funcţionare pentru modulele de memorie. Vă avertizăm că în unele cazuri performanţele obţinute cu o memorie suprasolicitată pot fi sub cele obţinute în cazul în care s-ar folosi setările standard. De aceea, pentru obţinerea celor mai bune rezultate se recomandă rularea unuia sau mai multor benchmark-uri după fiecare etapă a overclocking-ului şi compararea punctajelor obţinute.

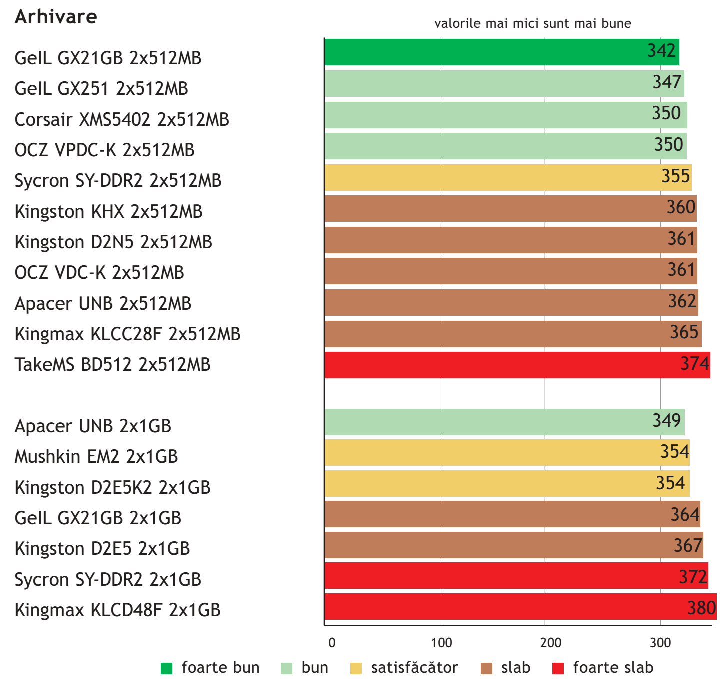
CONCLUZIE

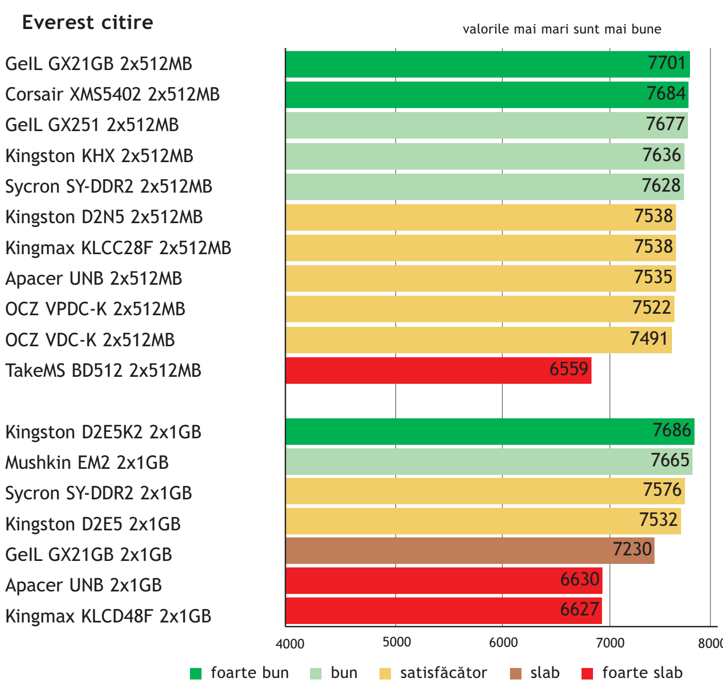
Tehnologia DDR2 îşi arată adevărata putere, trecerea de la mai vechile DDR la DDR2 mai poate fi împiedicată doar de factorul preţ, relativ ridicat pentru buzunarul utilizatorului obişnuit. Performanţele obţinute de modulele DDR2 sunt net superioare celor DDR, iar dacă avem puţin noroc, putem stoarce şi ultima picătură de forţă brută printr-un overclocking echilibrat.

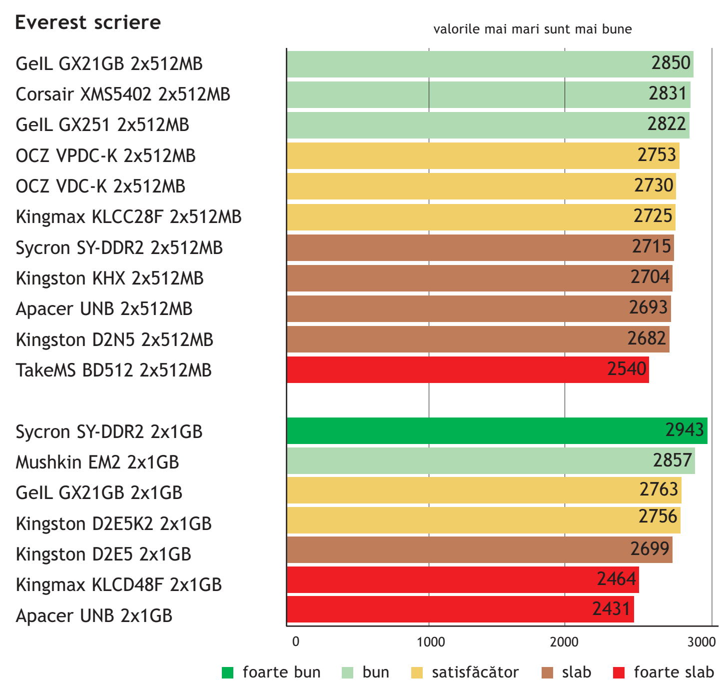
Gabriel Mitran

Rezultate teste memorii DDR2









MODALITATEA DE CALCUL A NOTEI FINALE

Notă aplicaţii	
PCMark05	25%
WinACE	15%
Memtest86+	10%
Sandra FPU	12.5%
Sandra ALU	12.5%
Everest citire	12.5%
Everest scriere	12.5%

Notă jocuri	
Far Cry	12.5%
Half Life 2	12.5%
DOOM 3	12.5%
Commanche 4	12.5%
AquaMark3	20%
3DMark2001	15%
3DMark06	15%

Verdict

- Notă aplicaţii 40%
- Notă jocuri 40%
- Overclocking 20%

DRAM, trecut şi viitor

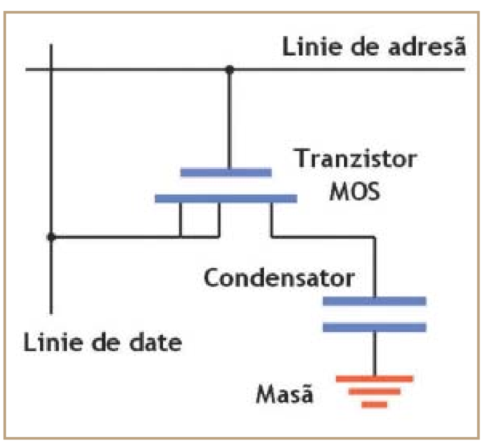
UNA DIN PRINCIPALELE PROBLEME DIN INDUSTRIA de PC-uri a fost şi este diferenţa majoră dintre performanţa microprocesoarelor şi cea a memoriilor DRAM, precum şi dintre memoriile DRAM şi unităţile de stocare. În timp ce performanţele procesoarelor cresc cu o rată de aproximativ 60% pe an, timpul de acces la memorii se îmbunătăţeşte cu o rată de circa 10% pe an. Astfel producătorii de memorii DRAM au fost nevoiţi să găsească tehnologii de construcţie noi pentru a le face mai competitive şi pentru a putea face faţă cerinţelor pieţei.

ZERO ŞI UNU

Într-o celulă de memorie dinamică RAM (DRAM - Dynamic Random Access Memory), stările 1 şi 0 corespund prezenţei sau absenţei unei sarcini electrice memorate într-un condensator, ce este controlat la rândul său de un circuit de comutare, de regulă acesta fiind un tranzistor. Pentru că sarcina electrică de pe un condensator nu rămâne constantă, acesta trebuie reîncărcat periodic. Operaţia de reîncărcare a condensatoarelor unei memorii DRAM este numită refresh (reîmprospătare). Deci memoriile DRAM au nevoie de un circuit de refresh şi trebuie să alterneze operaţiile de reîmprospătare cu accesurile normale la memorie. Informaţia conţinută în memoriile DRAM trebuie să fie rescrisă în celula de memorie corespunzătoare după fiecare operaţie de citire.

CELULA DE MEMORIE

Pentru memoriile DRAM sunt utilizate atât tranzistoare bipolare, cât şi MOS. O celulă de memorie este alcătuită dintr-un tranzistor (T) de regulă MOS cu rol de comutator şi un condensator (C) ce memorează un bit de informaţie. Pe lângă alimentare şi masă, celula mai are nevoie de două conexiuni externe: o linie de date şi o alta de adresă. Pentru a scrie o informaţie în celulă se pune un semnal 1 sau 0 pe linia de date, după care se aplică un al doilea semnal pe linia de adresă pentru a comuta tranzistorul T. Dacă linia de date este 1, acţiunea de comutare a tranzistorului permite un transfer de sarcină către condensatorul C, dar, dacă linia de date este 0, condensatorul rămâne descărcat (fără sarcină). Pentru a putea citi o celulă este activată linia de adresă ce transferă sarcina memorată în condensatorul C pe linia de date unde aceasta este detectată. Avantajul oferit de celulele DRAM este că sunt de dimensiuni reduse şi consumă puţină energie. Dezavantajul este că procesul de citire e distructiv, iar datele care sunt citite trebuie amplificate şi apoi rescrise în celula de memorie, etapă ce poate fi combinată şi cu operaţia de refresh periodic.



DE LA ASINCRON LA SINCRON

Iniţial au fost utilizate memoriile DRAM cu interfaţă asincronă, deoarece procesoarele erau relativ lente. Mai recent, au fost realizate interfeţe asincrone cu caracteristici mai avansate.

O interfaţă sincronă este cea la care e necesară o perioadă minimă de timp pentru a asigura ca o operaţie să fie terminată. Fiecărei operaţii interne la o memorie DRAM asincronă i se asigură un interval minim de timp, astfel încât, dacă apare un impuls de ceas înainte de terminarea acestui interval minim, trebuie să apară un nou impuls de ceas înainte ca următoarea operaţie să poată începe. Din această cauză, memoriile asincrone au performanţe limitate.

O altă categorie de memorii DRAM este cea care utilizează o interfaţă sincronă. Prin implementarea unei interfeţe sincrone s-au eliminat perioadele de aşteptare de către procesor, obţinându-se de asemenea unele avantaje suplimentare. În cazul funcţionării sincrone, se memorează anumite informaţii de la procesor în circuitele "latch" ale memoriei DRAM. Aceste circuite păstrează adresele, datele şi semnalele de control, ceea ce îi permite procesorului să execute alte operaţii. Un alt avantaj oferit de interfaţa sincronă este că ceasul-sistem e singurul semnal de sincronizare care trebuie furnizat memoriei DRAM. Aceasta elimină necesitatea propagării semnalelor multiple de sincronizare.

CUM FUNCŢIONEAZĂ DRAM?

Să presupunem un acces pentru citirea unei memorii DRAM. Pentru aceasta sunt necesare următoarele etape:

- procesorul transmite adresa datei care trebuie accesată pe magistrala de adrese;
- controller-ul de memorie determină adresele de linie şi coloană necesare accesului datei în modulul de memorie;
- controller-ul de memorie transmite adresa de linie la memorie şi activează semnalul RAS. Decodificatorul adresei de linie selectează linia corespunzătoare în care este memorată informaţia sau citeşte întreaga linie şi o stochează într-o memorie-tampon (buffer). Timpul de acces la linie este timpul dintre activarea semnalului RAS şi selecţia liniei corespunzătoare;
- controller-ul de memorie transmite adresa de coloană la memorie şi activează semnalul CAS. Decodificatorul adresei de coloană selectează coloana corespunzătoare în care este memorată informaţia. Perioada de timp dintre activarea semnalului RAS şi activarea semnalului CAS poartă numele de întârzierea dintre semnalele RAS şi CAS, iar timpul de acces la linie este timpul în care va fi disponibilă informaţia memorată de la activarea semnalului CAS. Pentru memoriile sincrone este utilizat un alt parametru ce este legat de timpul de acces la coloană numit latenţa semnalului CAS (CAS Latency sau CL);
- informaţia selectată este transmisă din buffer către ieşire pe magistrala de date.

DDR-SDRAM

Tehnologia DDR este destul de veche, variante ale acestui tip de memorie au apărut încă din 1997, iar mai târziu au fost utilizate la fabricarea diferitelor plăci video performante (la acea vreme). Specificaţiile memoriilor DDR au fost standardizate de căte comitetul JEDEC (Joint Electronic Device Engineering Council) în anul 2000, iar în prima parte a anului 2001 a început distribuţia pe scară largă a acestora. Primele module de memorie DDR SDRAM bazate pe specificaţiile JEDEC funcţionau la 133MHz. DDR (Double Data Rate) SDRAM provine de la tehnica transferării datelor pe frontul crescător, dar şi pe cel descrescător al semnalului de ceas. Eficienţa magistralei de memorie pentru transferurile de date este îmbunătăţită în mod semnificativ faţă de SDRAM. Spre exemplu, un modul de memorie DDR SDRAM cu un ceas de 166MHz oferă o rată de transfer maximă de 2700MB/s, comparativ cu o rată de numai 1333MB/s pentru un modul de memorie SDRAM cu aceeaşi frecvenţă de ceas. Memoria DDR SDRAM utilizează de asemenea module DIMM, dar acestea nu sunt compatibile cu modulele DIMM utilizate de memoria SDRAM convenţională. Drept urmare, modulele de memorie DDR SDRAM pot fi utilizate doar pe plăcile de bază cu socluri adecvate. Principala diferenţă dintre cele două este creşterea numărului de pini de la 168 la 184. Modulele DDR DIMM au însă aceleaşi dimensiuni ca şi modulele SDRAM DIMM. Circuitele de memorie DDR SDRAM funcţionează la 2,5V, în loc de 3,3V, iar puterea consumată este redusă astfel cu 25%.

ACTUALUL DDR2

Specificaţiile DDR2 au fost aprobate de comitetul JEDEC în iunie 2001, iar frecvenţa iniţială de funcţionare pentru acest tip de memorii a fost de 400MHz. JEDEC este o organizaţie la care sunt afiliate marile companii producătoare de chip-uri, printre care regăsim AMD, Intel, Samsung, Micron, Corsair etc. Circuitele de memorie DDR2 sunt compatibile cu cele DDR, dar noile facilităţi introduse la nivelul chip-ului de memorie au

permis atingerea unei viteze de funcţionare peste cea a memoriilor DDR. Setul de comenzi DDR2 este un set de comenzi DDR, dar mult îmbunătăţit. Structura interfeţei I/O (Input/Output) permite unui controller de memorie să comunice atât cu circuite DDR, cât şi DDR2, dar la memoriile DDR2 rata de transfer este îmbunătăţită prin creşterea frecvenţei semnalului de ceas. Pentru aplicaţiile bazate pe module, cu transferuri la fiecare front al unui semnal de ceas de 200MHz, rata de transfer este de 400Mb/s per pin. Pentru un modul de memorie de 64 de biţi rata de transfer poate ajunge la 3,2GB/s, iar pentru servere cu magistrala de 256 biţi rata de transfer ar putea ajunge la 12,8GB/s.

Interfaţa DDR2 funcţionează la 1,8V, spre deosebire de DDR, care funcţionează la 2,5V. Astfel puterea consumată este redusă cu încă 28%. O reducere a puterii consumate permite folosirea modulelor DDR2 şi la calculatoarele portabile, precum şi la telefoanele mobile.

RAMBUS A CĂZUT

Firma Rambus a început dezvoltarea unui nou tip de memorie, numită RDRAM (Rambus DRAM), care utilizează transmiterea unor pachete de adrese şi date pe o magistrală specială. Acest tip de memorii a fost implementat iniţial pe vechile sisteme de jocuri Nintendo, frecvenţa de ceas pentru acestea ajungând la 250MHz, iar rata de transfer la 500MB/s. Intel a sprijinit firma Rambus pentru dezvoltarea unei noi variante a tehnologiei RDRAM pentru calculatoarele personale, numită DRDRAM (Direct Rambus DRAM). Au existat o serie de controverse legate de tehnologia Rambus DRAM. De la introducerea lor pe piaţă acestea au fost copleşite de diferite probleme tehnice şi costuri de producţie ridicate. Chiar dacă unele probleme tehnice au fost rezolvate între timp şi costurile au fost micşorate, circuitele de memorie Rambus au rămas mai complexe decât cele DDR SDRAM, deoarece trebuiau să conţină o interfaţă Rambus, iar magistrala lor internă de date are o lăţime mai mare. Datele trimise de către procesor trebuiau multiplexate de un set de circuite pentru a putea fi transmise pe canalul Rambus, iar datele recepţionate trebuiau demultiplexate înainte de a le transmite înapoi procesorului. Pe lângă faptul că şi plăcile de bază erau mai complexe, tehnologia utilizată de memoria Rambus DRAM reprezintă proprietatea firmei Rambus, astfel încât producătorii trebuiau să achite o taxă suplimentară acestei firme. Dar pe piaţă exista deja un standard deschis, fiind mult mai atractiv pentru producători şi utilizatori. Costurile mai ridicate reprezintă principalul motiv pentru răspândirea redusă a memoriilor Rambus DRAM, comparativ cu cea a DDR SDRAM.

CARACTERISTICI IRAM

IRAM sau Inteligent RAM este denumirea unui circuit integrat care şi-a găsit începutul la Universitatea Berkley şi porneşte de la ideea adăugării unui procesor în capsula de memorie. Aceasta ar conduce la o creştere semnificativă a performanţelor atinse de calculatoare. După o analiză a posibilităţilor de combinare a memoriei şi procesoarelor, s-a ajuns la concluzia că IRAM-ul ar putea rezolva una dintre cele mai mari probleme ale proiectanţilor de PC-uri.

Memoria principală a calculatorului este în general o variantă de RAM numită DRAM. După cum am văzut şi la începutul acestui articol, un chip DRAM conţine o matrice de celule de memorie, în care fiecare celulă conţine un singur bit. Pentru citirea unei informaţii sunt selectate iniţial linia, apoi coloana, întârzierea adusă de timpul de selecţie al biţilor fiind destul de mare. Pe lângă întârziere, DRAM-ul obişnuit este încetinit şi de lăţimea redusă a magistralei dintre procesor şi memorie. Multe dintre chip-urile de DRAM folosite în PC-uri au patru linii de ieşire, aceasta însemnând că putem citi doar patru biţi consecutiv o dată.

IRAM-ul rezolvă ambele probleme, latenţa memoriei s-ar putea reduce de două-trei ori, iar lăţimea magistralei ar putea fi crescută de 100 de ori. Reducerea latenţei provine din simplul fapt că procesorul şi memoria sunt unul lângă celălalt. În final se va elimina timpul de acces (timpul necesar semnalului să se propage în circuite) şi va permite scheme de adresare mai sofisticate şi mai rapide. Însă performanţele îmbunătăţite oferite de IRAM se datorează în special creşterii lăţimii magistralei dintre memorie şi procesor. Cu toate că IRAM-ul avea ce oferi, s-a confruntat cu o serie de obstacole, dintre acestea cel mai important fiind reticenţa producătorilor de DRAM de a se implica într-o soluţie nouă.

MEMORIE MAGNETICĂ CU ACCES ALEATORIU

MRAM este o tehnologie de memorie revoluţionară cu potenţialul de a începe să înlocuiască unele dintre tehnologiile de memorie utilizate în prezent. Memoria MRAM ar putea transforma pornirea calculatorului într-o operaţie instantanee. Procesul de fabricaţie a memoriilor MRAM este unul desfăşurat cu utilizarea tehnologiei pe 0,18 microni, cea mai mică dimensiune raportată până în prezent pentru tehnologia MRAM. Dimensiunea redusă utilizată a permis încorporarea unei celule de memorie MRAM de 1,4 microni pătraţi.

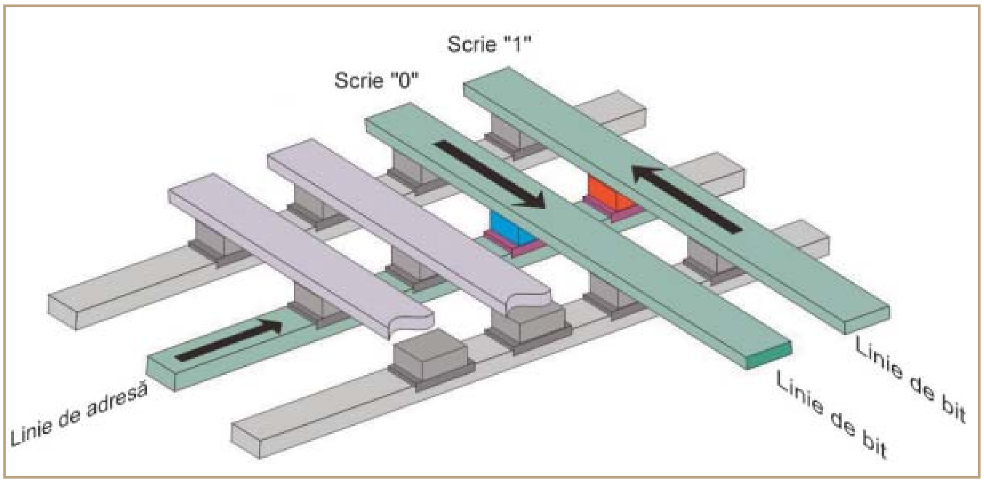
MRAM este o tehnologie de memorie care utilizează încărcări magnetice în detrimentul celor electronice pentru a stoca biţii de date. Aceasta ar putea îmbunătăţi semnificativ echipamentele de calcul mobil, stocând mai multe informaţii, accesându-le mai rapid şi utilizând mai puţină energie de la baterii decât memoria electronică utilizată astăzi. MRAM combină cele mai bune funcţii oferite de tehnologiile utilizate de memoriile actuale: capacitate de stocare şi costul redus al RAM-ului dinamic, viteza ridicată a RAM-ului static şi nonvolabilitatea memoriilor de tip flash. Întrucât MRAM reţine informaţia atunci când echipamentul este oprit, produse precum calculatoarele personale ar putea porni instantaneu utilizând această tehnologie, fără a mai aştepta iniţializarea software-ului. Tehnologii de memorie precum DRAM sau SDRAM necesită alimentarea constantă cu energie electrică pentru a reţine datele stocate. Atunci când alimentarea este întreruptă, toate datele din memorie sunt pierdute. Nonvolabilitatea poate economisi energie întrucât MRAM nu are nevoie de alimentare constantă cu energie, memoria ar putea consuma mult mai puţin decât tehnologiile curente de memorie cu acces aleatoriu şi pot extinde durata de viaţă a laptopurilor sau a echipamentelor care utilizează baterii. Viteza înaltă furnizată de tehnologia MRAM permite produselor electronice să acceseze mai rapid datele, iar densitatea ridicată a MRAM oferă o capacitate de stocare mai mare.

De curând Toshiba şi NEC au anunţat că au reuşit să îmbunătăţească performanţele oferite de MRAM şi au pus bazele unui nou tip de memorie numit FeRAM (Feroelectric Random Access Memory), ce permite atingerea unei viteze de scriere/citire de 200MB/s. FeRAM necesită mai multă energie decât MRAM, dar sunt mai încăpătoare.

CONCLUZIE

Calculatorul ideal este departe, iar drumul către acesta este greoi şi lent. Deşi memoriile MRAM sau FeRAM nu sunt un concept nou şi nu au cele mai bune performanţe ele combină toate celelalte avantajele oferite de memoriile anterioare. Se pare că suntem nevoiţi să mai aşteptăm o perioadă de timp până ce vor fi lansate pe piaţă. Acest lucru se datorează în mare măsură producătorilor care nu doresc să renunţe la vechile standarde şi nu au nici un interes să înlocuiască liniile de producţie, şi aşa destul de costisitoare.

Gabriel Mitran



DICŢIONAR

DIMM (DUAL IN-LINE MEMORY MODULE)
Un modul format dintr-un set de chip-uri de memorie cu acces aleatoriu care se ataşează pe placa de bază prin intermediul unor pini.

DDR (DOUBLE DATA RATE) SDRAM
Tip de memorie care foloseşte ambele fronturi (crescător şi descrescător) ale ciclului de ceas, obţinându-se o rată de transfer al datelor de două ori mai mare decât în cazul memoriei SDRAM.

DUAL CHANNEL
Tehnologie care permite dublarea lăţimii de bandă în cazul folosirii a două module de memorie identice. Acest lucru este posibil deoarece fiecare modul este legat de un controller de memorie separat.

DURATA CICLULUI
Pentru un şir aleator de adrese este timpul minim dintre operaţiile secvenţiale de citire a memoriei.

ECC (ERROR CORRECTING CODE)
Un circuit special de verificare şi de corectare a erorilor. Folosit cu precădere la servere.

RAM (RANDOM ACCESS-MEMORY)
Memorie cu acces aleatoriu - memorie primară de lucru a calculatorului, în care instrucţiunile de program şi datele sunt stocare astfel încât procesorul să poată obţine acces direct la ele prin magistrala de date de mare viteză. Conţinutul memoriei RAM se pierde în momentul opririi PC-ului.

LĂŢIME DE BANDĂ
Reprezintă capacitatea de a muta datele pe o linie electrică (magistrală de date) într-o anumită perioadă de timp.

OVERCLOCKING
Modificarea setărilor de funcţionare peste valorile specificate de producător cu scopul de a creşte performanţele generale ale sistemului.

PEAK BANDWIDTH
Rata de transfer de vârf reprezintă cantitatea datelor transferate la rata maximă pentru o configuraţie dată a magistralei de memorie.

REGISTERED SDRAM
Tip de memorie SDRAM la care adresa de acces şi semnalele de control sunt stocate temporar într-un registru de memorie pe frontul crescător al unei perioade de ceas, pentru ca pe frontul crescător următor semnalele de control să fie prezentate componentelor SDRAM. Această tehnologie previne supraîncărcarea celulei de memorie, îmbunătăţind stabilitatea şi se regăseşte în memoriile utilizate în servere, fiind asociată şi cu ECC.

RAS PRECHARGE TIME
Timpul necesar pentru rescrierea conţinutului memoriei şi pentru activarea semnalului RAS.

RAS TO CAS DELAY
Întârzierea între semnalele RAS şi CAS reprezintă perioada de timp dintre activarea semnalului RAS şi activarea semnalului CAS. Poate lua valorile 2, 3 sau 4.

ROM (READ-ONLY MEMORY)
Memorie care doar se poate citi şi care este permanentă. Porţiune din spaţiul de stocare primar al calculatorului care nu îşi pierde conţinutul când este oprit.

ROW ACCESS TIME
Timpul de acces la linie este timpul dintre activarea semnalului RAS şi selecţia liniei corespunzătoare sau prezenţa datei solicitate în bufferul de ieşire.

SDRAM (SYNCHRONOUS RAM)
Un tip de memorie DRAM care poate atinge rate de transfer de până la 133MHz, ceea ce o face mai rapidă decât memoria convenţională DRAM.

SINGLE SIDED/ DOUBLE SIDED
Poziţionarea chip-urilor de memorie poate fi pe o singură parte sau pe ambele părţi ale modulului de memorie. Unele plăci de bază mai vechi au probleme cu recunoaşterea modulelor DOUBLE SIDED sau cu toate DIMM-urile ocupate cu astfel de memorii.

TIMPUL DE ACCES
Reprezintă timpul scurs între plasarea adresei de linie pe magistrala de adrese şi momentul în care cuvântul solicitat apare în bufferul de ieşire.



614 RON 1182 luni Skin Media

GeIL GX21GB 2x512MB

GeIL GX21GB5300SDC se distinge vizual prin radiatorul masiv. Pentru cele mai bune performanţe GeIL recomandă folosirea timingurilor CAS3-4-4-8 şi o frecvenţă de 667MHz.

PERFORMANŢE
Deoarece alimentarea în mod standard se face la o tensiune de 2,1V nu a mai fost necesară o creştere a acesteia în cazul testelor de overclocking. Frecvenţa maximă la care au urcat a fost de 678MHz cu timingurile recomandate de GeIL, iar pentru setările AUTO frecvenţa a depăşit bariera de 725MHz. În condiţii normale de testare acest kit de memorii a obţinut 5045 de puncte în PCMark05 memory, iar în AquaMark3 scorul înregistrat a fost de 67513 puncte.

CONCLUZIE
Un set de memorii ce nu necesită un overclocking pentru obţinerea unor performanţe excepţionale. De altfel, vă recomandăm folosirea setărilor implicite pentru cele mai bune rezultate.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 3/4/4/8
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.1V · Radiator: DA

9.47



545 RON Lifetime IT Direct

Corsair XMS5402 2x512MB

Deşi Corsair XMS5402 funcţionează la o frecvenţă de 675MHz, testul s-a efectuat la 667MHz pentru a echilibra balanţa cu ceilalţi concurenţi. Căldura nu pare a fi o problemă, ea fiind disipată de radiatoare. Tensiunea de alimentare este de 1.9V, iar lăţimea de bandă maximă teoretică 5400MB/s.

PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute în teste se ridică la pretenţiile producătorului. Astfel 350 de secunde s-au obţinut la testul de arhivare, iar în Everest cei 7684MB/s au fost înregistraţi la citire, respectiv 2831MB/s la scriere. Performanţele obţinute în overclocking nu excelează, frecvenţa maximă atinsă fiind de 727MHz, iar timingurile citite cu ajutorul lui CPUz au fost 5/5/5/16.

CONCLUZIE
Modulele de memorie Corsair impresionează prin performanţele atinse şi obţin un binemeritat loc secund. Acestea pot satisface pretenţiile oricărui utilizator.

Tip memorie: DDR2-675 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5400MB/s · Timinguri: 4/4/4/12
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: DA

8.90


hard drive by
HITACHI
Hitachi Global Storage Technologies
1956
2006
50 Years
Celebrating Hard Disk Drive Innovation
Iconițele indică exemple de echipamente
electronice care conțin hard discuri.
© Hitachi Global Storage Technologies



495 RON 1182 luni Skin Media

GeIL GX251 2x512MB

Memoriile GeIL au reuşit să se instaleze confortabil în fruntea clasamentului. Cu specificaţii mai puţin spectaculoase decât învingătorul testului, modelul GX25125300X le-a ţinut piept celorlalţi participanţi. Şi acestea sunt dotate cu un radiator pentru a evita supraîncălzirea chip-urilor de memorie.

PERFORMANŢE

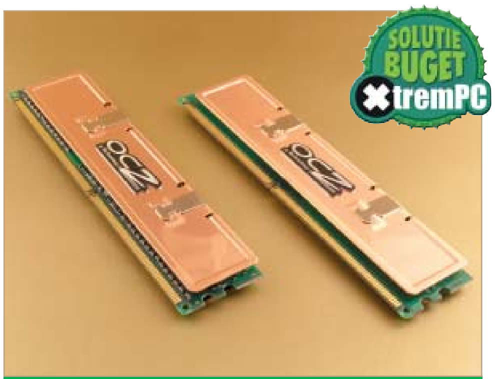
Cele mai încăpăţânate module de memorie din punctul de vedere al overclocking-ului. Frecvenţa a putut fi crescută doar după ce timingurile au fost setate pe AUTO din BIOS. Încercările de modificare a acesteia cu setările implicite au dus la blocarea sistemului. În 3DMark2001 au fost obţinute 23678 de puncte, iar în DOOM 3 la o rezoluţie de 1024x768 s-au înregistrat 109,6fps.

CONCLUZIE

Deşi performanţele obţinute în testele de overclocking sunt sub aşteptări, GeIL GX251 2x512MB s-au comportat excelent în regim normal de lucru.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/4/4/12
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: DA

8.88



358 RON 60 luni Depozitul de Calculatoare

OCZ VPDC-K 2x512MB

Memoriile din kit-ul dual channel OCZ sunt dotate cu un radiator de cupru auriu ce le conferă un aspect plăcut. Frecvenţa standard de funcţionare pentru acestea este de 675MHz.

PERFORMANŢE

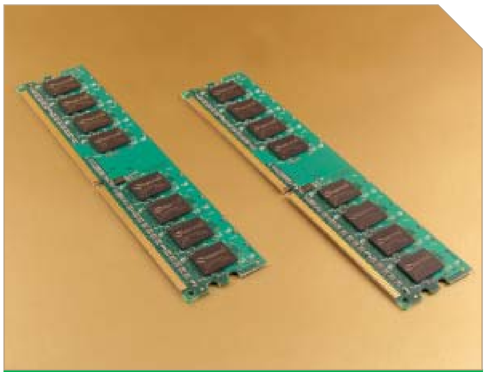
Performanţele atinse în testul de overclocking au fost impresionante. Sistemul a rulat fără nici un fel de probleme la o frecvenţă maximă a memoriilor de 761MHz cu timingurile 5/5/5/13 şi 727MHz pentru 5/5/5/10 (valorile standard). Tensiunea de alimentare a fost crescută progresiv până la valoarea de 2.05V. În testul PCMark05 memory acestea au punctat cu 4965 de unităţi, iar în 3DMark06 s-au obţinut nu mai puţin de 2418 de puncte.

CONCLUZIE

Pentru împătimiţii testelor extreme acest kit dual channel al cunoscutului producător este ideal. Dar veţi avea nevoie şi de o placă de bază pe măsură pentru a experimenta.

Tip Memorie: DDR2-675 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5400MB/s · Timinguri: 5/5/5/10
Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: DA

8.73



326 RON 60 luni RHS Company

Sycron SY-DDR2 2x512MB

Încă de la început se observă o simplitate a construcţiei PCB-ului. În ciuda lipsei radiatoarelor pentru memorii, acestea nu se încălzesc foarte tare, deşi la overclocking s-a aplicat o tensiune de 2.05V.

PERFORMANŢE

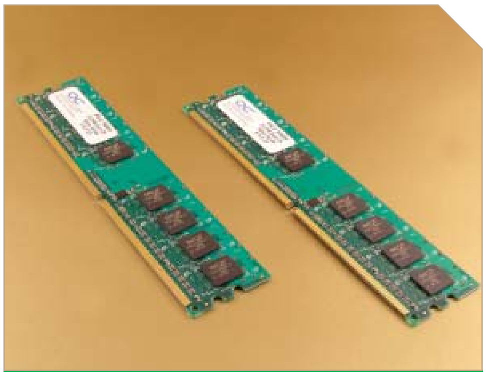
Performanţele kit-ului de memorie sunt obişnuite. Lăţimea de bandă calculată cu ajutorul lui Memtest86+ a fost de 2860MB/s, iar utilizând SiSoft Sandra 2005 aceasta s-a situat în jurul valorii de 6300MB/s. Frecvenţa de funcţionare pentru latenţele implicite s-a ridicat până la 711MHz. La frecvenţa de 727MHz sistemul a devenit instabil. Arhivarea directorului de 460MB s-a efectuat în 355 secunde.

CONCLUZIE

Modelul SY-DDR2-512M667 de la Syncron a lăsat o impresie plăcută datorită performanţelor şi raportului preţ/performanţă echitabil. Funcţionarea stabilă la 711Mhz este un alt punct pozitiv.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

8.67



365 RON 999 luni Depozitul de Calculatoare

OCZ VDC-K 2x512MB

Faţă de modelul VPDC-K acest kit de memorie nu prezintă un radiator pentru chip-urile de memorie, iar latenţele standard au fost stabilite la 5/5/5/15. Şi acestea se numără printre modulele de memorie tactate la 675MHz şi cu o lăţime de bandă maximă de 5400MB. Testele bineînţeles că s-au efectuat la frecvenţa de 667MHz.

PERFORMANŢE

Performanţele atinse la overclocking au fost similare cu cele ale modulelor OCZ de pe locul patru. Astfel frecvenţa poate fi urcată până la o valoare maximă de 761MHz, timingurile citite cu CPUz au fost 5/5/5/17 şi până la 730Hz pentru timingurile implicite. Lăţimea de bandă afişată de Memtest86+ a fost de 2805, iar în PCMark05 memory a obţinut 4925 de puncte.

CONCLUZIE

OCZ26671024VDC-K oferă performanţe peste medie. Dacă sunteţi un împătimit al overclocking-ului, vă recomand unul din cele două kit-uri OCZ prezentate în testul de faţă.

Tip memorie: DDR2-675 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5400MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

8.51

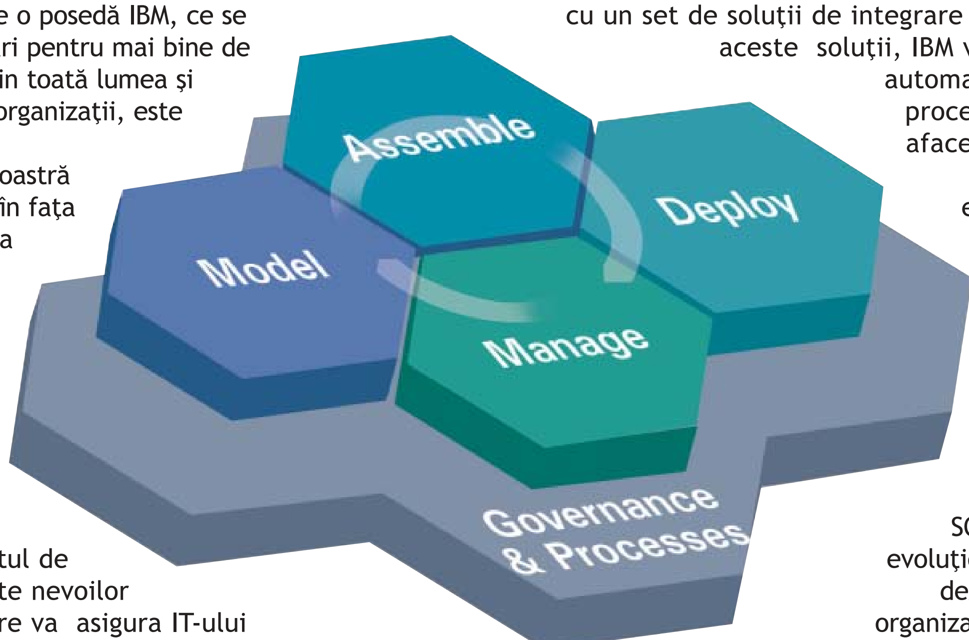
IBM - alegerea perfectă pentru Service Oriented Architecture

Piaţa de azi impune companiilor şi afacerilor un ritm de schimbare din ce în ce mai rapid. Într-o piaţă cum este cea românească, apariţia unui competitor nou, fuziunea a două companii, precum şi schimbările în statutul internaţional al ţării (integrările nord-atlantică şi europeană), pot pune presiuni imense asupra afacerilor, obligându-le să reacţioneze cu viteză exponenţial mai mare.

Deşi piaţa cere flexibilitate, compania dumneavoastră este doar atât de flexibilă pe cât îi permit sistemele sale IT. Aici, însă, intervine Service Oriented Architecture (SOA) – cea mai performantă şi eficientă abordare în domeniul integrării mai multor computere diferite, aplicaţii şi platforme care provin de la vendori diferiţi şi care fac parte din zone diferite ale afacerii (sau care fac parte din structurile clienţilor sau furnizorilor dumneavoastră). SOA face posibil schimbul inteligent de informaţii între aceste componente şi reduce sau elimină nemulţumirile faţă de mediul IT, măsoară valoarea reală a mediului IT şi creează un mediu de afaceri gata să ofere oricând un avantaj competitiv.

IBM: alegerea perfectă pentru proiectul dumneavoastră de SOA

IBM este singura companie poziţionată astfel încât să vă poată livra toate resursele de care aveţi nevoie pentru o implementare SOA de succes, deoarece IBM înţelege orientarea pe serviciu – precum şi specificităţile afacerii dumneavoastră. Investiţiile masive ale IBM în SOA totalizează mai mult de 1 miliard USD pe an. Astfel, experienţa internaţională pe care o posedă IBM, ce se trage din implementări pentru mai bine de 1000 de clienţi SOA din toată lumea şi din toate tipurile de organizaţii, este atuul care va asigura organizaţiei dumneavoastră avantajul competitiv în faţa jucătorilor de pe piaţa comună europeană şi nu numai.



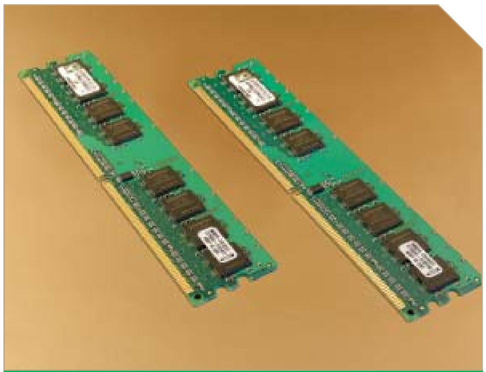
În plus, prin reţeaua sa complexă de Business Partners, IBM vă poate ajuta în mod unic să implementaţi proiectul de SOA care se potriveşte nevoilor dumneavoastră şi care va asigura IT-ului dumneavoastră apreciere la adevărata sa valoare. Astfel, mediul dumneavoastră IT îşi va atinge potenţialul promis, va justifica cheltuielile şi investiţiile şi va oferi persoanelor non-tehnice din compania dumneavoastră o înţelegere clară a ceea ce face mediul IT, şi cum o face.

Experienţa de ani a IBM în implementările SOA a făcut ca produsele sale să fie optimizate special pentru proiectele de acest fel. Astfel, IBM SOA Foundation vă oferă toate uneltele necesare pentru crearea unui SOA de succes. IBM SOA Foundation face posibilă flexibilitatea *on demand* prin capabilităţi de integrare şi infrastructură. Aceste capabilităţi unice vă permit să integraţi oameni, procese, informaţii şi aplicaţii. IBM SOA Foundation vine cu un set de soluţii de integrare de procese. Folosind aceste soluţii, IBM vă ajută să modelaţi, automatizaţi şi administraţi procesele operaţionale de afaceri, oferindu-vă toate uneltele pentru a exploata la maximum resursele IT ale companiei şi pentru a creşte eficienţa cu care IT-ul vă deserveşte angajaţii, dar şi clienţii şi furnizorii curenţi.

SOA este următorul pas evoluţionar în arhitectura IT, dezvoltat pentru a ajuta organizaţiile să facă faţă şi să depăşească provocările tot mai complexe cu care se confruntă. IBM SOA Foundation este un set de software şi bune practici integrate, bazate pe standarde deschise, care sunt gândite astfel încât să vă ofere soluţia completă pentru SOA.

Mai multe detalii pe **www.ibm/soa.com**

P



476 RON Lifetime ASBIS România
450 RON Lifetime Eta-2U Computers
510 RON Lifetime Ultra PRO Computers

Kingston D2N5 2x512MB

Setul de memorii Kingston de 2x512MB participant la acest test utilizează latențele 5/5/5/15 și o tensiune de alimentare standard de 1.9V.

PERFORMANȚE

Lățimea de bandă maximă a fiecărei memorii se situează la 5300MB/s. Deoarece latențele în modul AUTO s-au apropiat de cele specificate de producător la overclocking-ul acestor module de memorie frecvența a putut fi urcată până la 727MHz. Cum era de așteptat, la frecvența standard performanțele nu diferă semnificativ de cele ale concurenților. Un punctaj bun au obținut la testul AquaMark3 – 67091 de puncte - și în 3DMark2001, unde s-a oprit la bariera de 23559 puncte.

CONCLUZIE

Deși la unele teste a înregistrat valori mai bune decât kit-ul de memorii de la OCZ, performanțele mai slabe obținute la testul de overclocking au împins Kingston către o poziție inferioară.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

8.49



642 RON Lifetime Tornado Sistems

Kingston KHX 2x512MB

Detaliile tehnice pentru memoriile Kingston KHX5400D2 sunt specifice memoriilor DDR2675: 4/5/5/15 cu o tensiune de alimentare 1.85V.

PERFORMANȚE

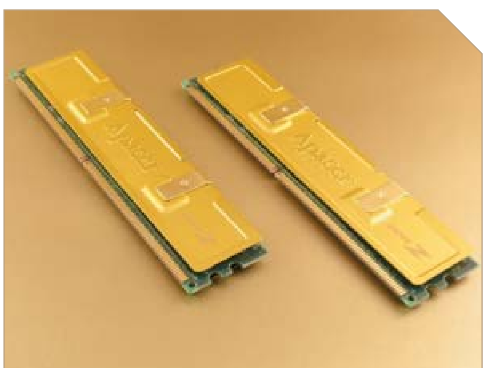
Radiatorul din dotare asigură o răcire eficace a chip-urilor de memorie. Performanțele obținute la testele de overclocking nu au fost excepționale, un sistem stabil obținându-se la o frecvență maximă de 711MHz în ambele teste. În general rezultatele la celelalte benchmark-uri au fost la un nivel mediu, iar un punctaj mai bun s-a obținut la testul Everest scriere, unde a înregistrat 7636MB/s. Arhivarea directorului de 460MB s-a încheiat după 360 de secunde, iar in AquaMark3 a raportat un scor de 67282 de puncte.

CONCLUZIE

Modulele Kingston KHX5400D2 vor satisface cerințele utilizatorilor în materie de stabilitate, având în același timp și o capacitate medie de overclocking.

Tip memorie: DDR2-675 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 5400MB/s · Timinguri: 4/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.85V · Radiator: DA

8.38



428 RON 36 luni Net Brinel Computers

Apacer UNB 2x512MB

Aspectul reușit al radiatorului de culoare aurie nu a punctat pozitiv la acest test, dar nici negativ, iar specificațiile tehnice nu scot în evidență memoriile.

PERFORMANȚE

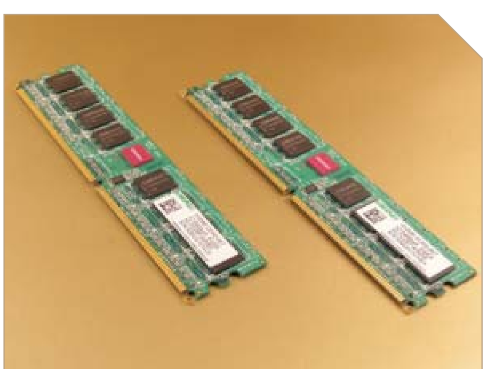
Frecvența maximă de funcționare a atins o valoare de 711MHz pentru latențele specificate de producător și un command rate de 2T. În cazul în care timingurile au fost setate pe AUTO frecvența de lucru a urcat la 727MHz, iar latențele specificate de către CPUz au fost 5/5/5/16. Tensiunea de alimentare a fost crescută până la valoarea de 2V. Rezultatele obținute la majoritatea testelor au fost sub medie. În PCMark05 memory scorul înregistrat a fost de 4939 de puncte.

CONCLUZIE

Apacer UNB 2x512MB s-a comportat onorabil la acest test. Deși funcționează la o frecvență de 667MHz, performanțele scăzute sunt cauzate de timingurile relativ mari.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: DA

8.29



368 RON Lifetime RPG Distribution

Kingmax KLCC28F 2x512MB

Chiar dacă prin prisma specificațiilor și a lipsei radiatorului pentru chip-urile de memorie face parte din clasa memoriilor value, a reușit să ruleze fără probleme cu un command rate setat la 1T.

PERFORMANȚE

La capitolul overclocking kit-ul dual channel KLCC28F-A8KB5 de la Kingmax nu s-a descurcat foarte rău. Frecvența maximă de funcționare de 727MHz a fost atinsă și de acestea, atât cu timingurile standard 5/5/5/15, cât și cu cele automate 5/5/5/14. În AquaMark3 au fost înregistrate 67119 puncte, iar în Far Cry, la o rezoluție de 1024x768 cu setările video pe minim, numărul cadrelor pe secundă a fost de 128,49.

CONCLUZIE

Kingmax KLCC28F-A8KB5 oferă exact ceea ce promite, o funcționare stabilă la 667MHz și capabilități de overclocking medii. Pentru un utilizator nu foarte pretențios pot fi alegerea corectă.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

8.25



394 RON 120 luni Lasting System

takeMS BD512 2x512MB

Învinsul la categoria kit-urilor de 2x512MB este takeMS BD512TEC910. Chip-urile de memorie nu sunt protejate de radiatoare.

PERFORMANŢE

La testul de overclocking frecvenţa de funcţionare a urcat până la 727MHz, valoare atinsă de majoritatea competitorilor. Performanţele mai slabe s-au datorat în mare măsură command rate-ului de 2T. Lăţimea de bandă precizată la testul Everest citire a fost de 2540MB/s, respectiv 6559MB/s la Everest scriere. Testul de arhivare s-a încheiat după nu mai puţin de 374 de secunde. Lipsa radiatoarelor de pe chip-urile de memorie nu are un efect negativ asupra performanţelor, încălzirea excesivă neavând loc pe durata testelor.

CONCLUZIE

Kit-ul de memorii takeMS nu va satisface cerinţele utilizatorilor dornici de performanţă, dar ca atu putem considera preţul de achiziţie relativ scăzut.

Tip Memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/4/4/15
Command rate: 2T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

6.51



890 RON 36 luni Best Computers / Diverta

Mushkin EM2 2x1GB

Câştigătorul testului la categoria 2x1GB este modelul EM2-5300 de la Mushkin. Latenţele de 4/4/4/12, command rate-ul de 1T şi tensiunea de alimentare 1.9V au fost setările standard.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute la teste au fost excelente: în AquaMark3 punctajul obţinut a fost de 67540, iar în PCMark05 memory nu mai puţin de 4997. Acestea au fost printre cele mai bune din întregul test. La capitolul overclocking s-a comportat bine, frecvenţa maximă de funcţionare a ajuns la valoarea de 727MHz atât pentru latenţele setate pe AUTO (4-5-5-16 citite cu CPUz), cât şi pentru cele standard. Testul de arhivare s-a încheiat după 354s.

CONCLUZIE

Fără a impresiona cu performanţele sale la overclocking, kit-ul de memorie s-a comportat exemplar.
La o privire de ansamblu, Mushkin EM2-5300 a obţinut a doua notă din test.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/4/4/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

9.28



1121 RON Lifetime Ultra PRO Computers

Kingston D2E5K2 2x1GB

Modelul KVR667D2E5K2 de la Kingston funcţionează la 5/5/5/15 şi command rate 1T la doar 1.8V specificaţi de către producător. Chiar şi la această tensiune scăzută performanţele atinse în timpul testului au fost peste media competitorilor. Lipsa radiatoarelor nu a influenţat în mod negativ calitatea acestor memorii.

PERFORMANŢE

Cei 727MHz la testul de overclocking au fost o barieră greu de depăşit. Vă recomandăm tactarea la frecvenţa maximă cu celelalte setări specificate de producător, deoarece rezultatele au indicat o îmbunătăţire semnificativă a performanţei în acest caz. În Memtest86+ a obţinut un impresionant 3240MB/s, iar în DOOM3 1024x768 cu toate setările de detaliu la maximum 109.5fps.

CONCLUZIE

Kingston rămâne un producător important de memorii şi demonstrează că este capabil să aducă pe piaţă kit-uri de memorii performante.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.8V · Radiator: NU

9.12



1214 RON Lifetime Tornado Sistems

Kingston D2E5 2x1GB

Memoriile produse de Kingston au pus stăpânire şi pe cea de-a treia poziţie a clasamentului la categoria 2x1GB. Nici acest kit nu se foloseşte de un radiator pentru răcirea chip-urilor de memorie şi utilizează latenţele 5/5/5/15. Temperaturile scăzute de funcţionare sunt datorate şi voltajului de 1.8V.

PERFORMANŢE

Bineînţeles că la testul de overclocking frecvenţa maximă de funcţionare a fost de 727MHz, ca şi majoritatea memoriilor din test. În Everest citire a înregistrat 7532MB/s iar la scriere 2699MB/s. Rezultate bune a mai obţinut în PCMark05 memory, unde scorul citit a fost de 4948 de puncte. La testul cu Sisoft Sandra rezultatele au fost 6402MB/s, respectiv 6387MB/s (ALU/FPU).

CONCLUZIE

Clasat pe un onorabil loc trei, modelul KVR667D2E5 este la o distanţă considerabil de mare faţă de modelul anterior. Cu toate acestea, performanţele atinse sunt notabile.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 1T · Tensiune de alimentare: 1.8V · Radiator: NU

8.63



901 RON 1182 luni Skin Media

GeIL GX21GB 2x1GB

La testul de kit-uri cu capacitatea de 2x1GB memoriile produse de GeIL nu au mai reuşit să ţină piept concurenţei şi acest lucru s-a datorat, în mare măsură, unui command rate de 2T. Latenţele specificate au fost 4/4/4/12, iar tensiunea de alimentare de 1.8V. Radiatoarele ajută foarte mult la răcirea chip-urilor.

PERFORMANŢE

Performanţe net superioare am înregistrat după ce frecvenţa a atins valoarea de 727MHz cu latenţele specificate de producător. În Memtest86+ am obţinut 3170MB/s faţă de cei 2977B/s, valoare înregistrată la 667MHz. În DOOM 3 a obţinut 109 de cadre pe secundă, iar în AquaMark3 aproape 67120 de puncte. PCMark05 memory s-a oprit la un scor de 4849 de puncte.

CONCLUZIE

Deşi rezultatele obţinute la teste, cu setările standard, nu au fost impresionante, le recomandăm celor pasionaţi de overclocking deoarece performanţele în acest caz cresc simţitor.

Tip Memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/4/4/12
Command rate: 2T · Tensiune de alimentare: 1.8V · Radiator: DA

7.82



628 RON 60 luni RHS Company

Sycron SY-DDR2 2x1GB

Setul de memorii Sycron de 2x1GB participant la această categorie a testului utilizează latenţele 4/5/5/15 şi o tensiune de alimentare de 1.9V la frecvenţa de tact de 667MHz. Deoarece face parte din categoria entry level nu au nevoie de radiatoare pentru a preveni supraîncălzirea chip-urilor de memorie.

PERFORMANŢE

Performanţele înregistrate sunt bune, corespunzătoare command rate-ului de 2T. Lăţimea de bandă calculată cu Memtest86+ a fost de 3240MB/s, iar utilizând SiSoft Sandra 2005 valoarea s-a ridicat în jurul a 6500MB/s. Ridicarea frecvenţei de funcţionare la 727MHz a avut ca efect stoarcerea ultimei picături de putere.

CONCLUZIE

Modelul SY-DDR2-1G667 a lăsat o impresie plăcută. Performanţele se încadrează la un nivel mediu, fiind recomandate unui utilizator obişnuit care nu-şi doreşte perfecţiunea.

Tip Memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 4/5/5/15
Command rate: 2T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

7.80



918 RON 36 luni Flamingo Computers

Apacer UNB 2x1GB

Modelele de la Apacer nu au avut rezultate notabile. Plasarea printre ultimele modele poate descuraja orice potenţial cumpărător. Latenţele standard sunt 5/5/5/13, iar tensiunea de alimentare de 1.9V. Command rate-ul de 2T ar putea fi unul din motivele pentru care nivelul performanţei nu este ridicat.

PERFORMANŢE

La testul practic de arhivare a directorului de 460MB cronometrul a fost oprit la 349 de secunde, cel mai bun rezultat din categoria 2x1GB. Frecvenţa maximă de funcţionare a fost bineînţeles 727MHz la ambele teste de overclocking. Lăţimea de bandă obţinută cu Memtest86+ a fost de 2860MB/s, iar în AquaMark3 scorul final a fost de 66670 de puncte.

CONCLUZIE

Modelul UNB PC2-5300 1GB este destinat utilizatorilor mai puţin pretenţioşi, dar care doresc ca PC-ul lor să fie dotat cu memorii DDR2 a căror performanţă este peste cea obţinută de clasicele DDR.

Tip Memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/13
Command rate: 2T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

6.93



840 RON Lifetime Caro Group

Kingmax KLCD48F 2x1GB

KLCD48F-A8KB5, model produs de Kingmax, "a reuşit" plasarea pe ultimul loc în testul nostru. Pentru menţinerea unui preţ la o valoare accesibilă acesta nu foloseşte radiatoare pentru răcirea chip-urilor de memorie. Latenţele sunt 5/5/5/15, iar tensiunea de alimentare la care memoriile funcţionează stabil este de 1.9V.

PERFORMANŢE

Ultimul clasat la categoria 2x1GB dovedeşte că este capabil de overclocking. Setarea frecvenţei de lucru la 727MHz a avut ca rezultat atingerea unei lăţimi de bandă de 3040MB/s faţă de 2860MB/s, valori citite cu Memtest86+. În PCMark05 memory a fost depăşită cu 17 puncte bariera de 4800, iar în 3DMark2001 scorul final a fost de 23272 puncte.

CONCLUZIE

Capacitatea de overclocking face din acest model produs de Kingmax un kit de memorie destinat unui utilizator pasionat de overclocking, dar cu un buget redus.

Tip Memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x1024MB · Lăţime de bandă maximă teoretică: 5300MB/s · Timinguri: 5/5/5/15
Command rate: 2T · Tensiune de alimentare: 1.9V · Radiator: NU

6.47

DEPOZITUL DE CALCULATOARE





Trezeste-te !

Bucura-te de experienta jocurilor pe sistemul DC PowerPlay cu Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie HT.

2,608.3 RON
26 083 200 Lei

- » Procesor Intel® Pentium® 4 630 LGA775 3.0 GHz
- » Asus P5GD1PRO
- » VGA Asus EAX700LETD 128MB PCI-E
- » OCZ DDR KIT 1024MB 400MHz
- » 120GB WD 7200rpm/SATA II/8MB
- » DVD ± RW LG DUAL LAYER
- » FDD 3.5 1.44MB TEAC BULK + card reader 7 in 1
- » Carcasa 400W Chieftec

2,608.32 RON
26 083 200 Lei

*pretul afisat include TVA

*Disponibil in toata reteaua
Depozitul de Calculatoare

dc-shop
www.dc-shop.ro

intel
Pentium® 4 HT inside™

DDR2-667 2x512MB

DDR2-667 2x1GB

GelL GX21GB 2x512MB



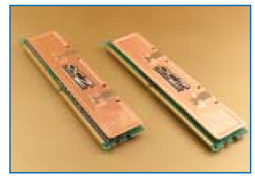
Corsair XMS5402 2x512MB



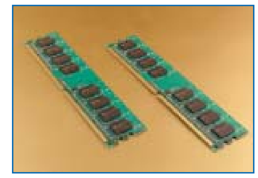
GelL GX251 2x512MB



OCZ VPDC-K 2x512MB

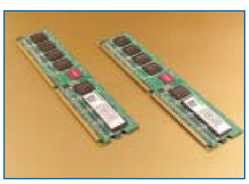


Syncron SY-DDR2 2x512MB

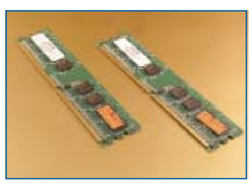


	GelL GX21GB 2x512MB	Corsair XMS5402 2x512MB	GelL GX251 2x512MB	OCZ VPDC-K 2x512MB	Syncron SY-DDR2 2x512MB
Detalii tehnice					
Model	GX21GB5300SDC	XMS5402	GX25125300X	OCZ26671024VPDC-K	SY-DDR2-512M667
Capacitate (MB)	2x512	2x512	2x512	2x512	2x512
Lăţimea de bandă (MB/s)	5300	5400	5300	5400	5300
Timinguri	3/4/4/8	4/4/4/12	4/4/4/12	5/5/5/10	4/5/5/15
Radiator	DA	DA	DA	DA	NU
Rezultate teste					
FarCry 1024x768 (fps)	129.05	129.68	129.1	129.47	128.3
Half Life 1024x768 (fps)	91.87	89.81	91.51	90.81	91.21
DOOM 3 1024x768 (fps)	109.7	109.5	109.6	108.1	109.1
Commanche4 640x480 (fps)	67.88	66.81	63.97	66.24	67.93
Aquamark 3	67513	67554	67540	67407	67281
3DMarck 2001	23641	23584	23678	23424	23548
3DMark06	2417	2412	2417	2418	2417
PCMark05 memory	5045	4999	5005	4965	4981
Memtest86+ (MB/s)	3035	3040	3040	2806	2860
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6537/6539	6511/6497	6488/6485	6321/6329	6372/6378
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7701/2850	7684/2831	7677/2822	7522/2753	7628/2715
Arhivare WinACE (s)	342	350	347	350	355
Overclocking					
Setări producător (MHz)	727	707	711	761	727
Setări AUTO (MHz)	678	727	-	730	711
Note					
Jocuri	9.69	9.06	9.44	8.44	8.90
Aplicaţii	10.00	9.43	9.51	8.38	8.52
Overclocking	8.00	7.50	6.50	10.00	8.50
Verdict	**9.47**	**8.90**	**8.88**	**8.73**	**8.67**

Kingmax KLCC28F 2x512MB



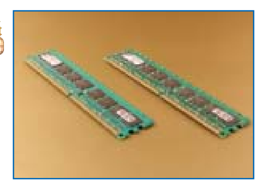
Takems BD512 2x512MB



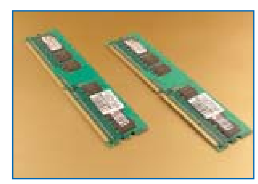
Mushkin EM2 2x1GB



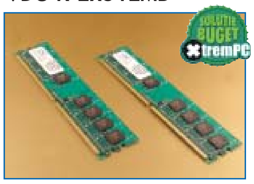
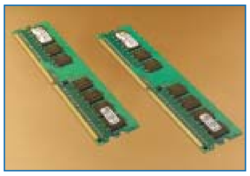
Kingston D2E5K2 2x1GB

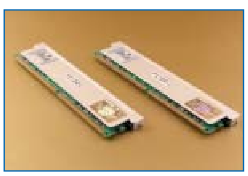
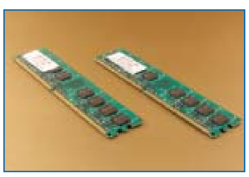
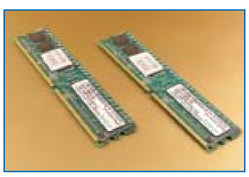
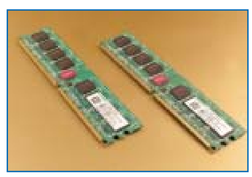


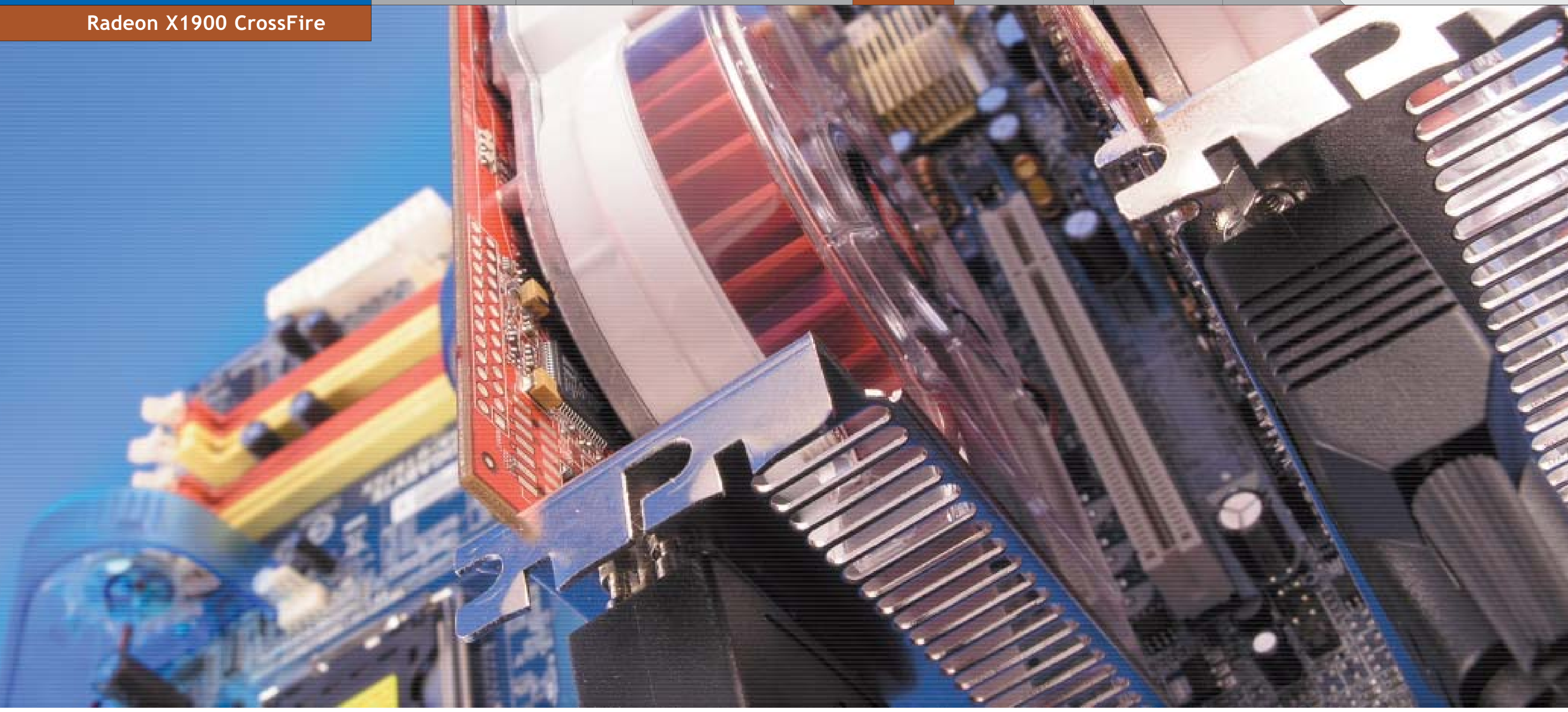
Kingston D2E5 2x1GB



	Kingmax KLCC28F 2x512MB	Takems BD512 2x512MB	Mushkin EM2 2x1GB	Kingston D2E5K2 2x1GB	Kingston D2E5 2x1GB
Detii tehnice					
Model	KLCC28F-A8KB5	BD512TEC910	EM2-5300	KVR667D2E5K2	KVR667D2E5
Capacitate (MB)	2X512	2x512	2x1024	2x1024	2x1024
Lăţimea de bandă (MB/s)	5300	5300	5300	5300	5300
Timinguri	5/5/5/15	4/4/4/15	4/4/4/12	5/5/5/15	5/5/5/15
Radiator	NU	NU	NU	NU	NU
Rezultate teste					
FarCry 1024x768 (fps)	128.49	127.4	129.71	129.48	129.21
Half Life 1024x768 (fps)	91.91	91.39	91.73	91.79	91.65
DOOM 3 1024x768 (fps)	108.5	107.8	109.5	109.5	108.6
Commanche4 640x480 (fps)	66.49	66.2	67.15	66.82	66.75
Aquamark 3	67119	66809	67540	67431	67347
3DMarck 2001	23437	23356	23594	23542	23526
3DMark06	2411	2412	2413	2416	2414
PCMark05 memory	4942	4822	4997	4973	4948
Memtest86+ (MB/s)	2805	2651	3038	3240	3240
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6422/6404	5882/5848	6473/6489	6468/6469	6402/6387
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7538/2725	6559/2540	7665/2857	7686/2756	7532/2699
Arhivare WinACE (s)	365	374	354	354	367
Overclocking					
Setări producător (MHz)	727	727	727	727	727
Setări AUTO (MHz)	727	727	727	727	727
Note					
Jocuri	8.18	7.32	9.43	9.15	7.83
Aplicaţii	7.95	4.46	9.26	9.17	7.85
Overclocking	9.00	9.00	9.00	9.00	9.00
Verdict	**8.25**	**6.51**	**9.28**	**9.12**	**8.63**

OCZ VDC-K 2x512MB	Kingston D2N5 2x512MB	Kingston KHX 2x512MB	Apacer UNB 2x512MB	
				
				Detalii tehnice
OCZ26671024VDC-K	KVR667D2N5	KHX5400D2	UNB PC2-5300 512MB	Model
2x512	2x512	2x512	2x512	Capacitate (MB)
5400	5300	5400	5300	Lățimea de bandă (MB/s)
5/5/5/15	5/5/5/15	4/5/5/15	5/5/5/15	Timinguri
NU	NU	DA	DA	Radiator
				Rezultate teste
129.85	128.17	128.49	128.2	FarCry 1024x768 (fps)
91.02	91.53	91.7	91.67	Half Life 1024x768 (fps)
108.7	108.9	109	109.1	DOOM 3 1024x768 (fps)
65.99	67.84	66.63	66.48	Commanche4 640x480 (fps)
67380	67091	67281	67119	Aquamark 3
23444	23559	23517	23537	3DMarck 2001
2415	2418	2410	2414	3DMark06
4925	4950	4965	4939	PCMark05 memory
2805	2805	2860	2805	Memtest86+ (MB/s)
6383/6388	6381/6380	6393/6379	6383/6378	Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)
7491/2730	7538/2682	7636/2704	7535/2693	Everest Citire/Scriere (MB/s)
361	361	360	362	Arhivare WinACE (s)
				Overclocking
761	727	711	727	Setări producător (MHz)
727	727	711	711	Setări AUTO (MHz)
				Note
8.51	8.74	8.65	8.56	Jocuri
7.88	7.99	8.30	7.91	Aplicații
9.80	9.00	8.00	8.50	Overclocking
8.51	**8.49**	**8.38**	**8.29**	**Verdict**

GeIL GX21GB 2x1GB	Syncron SY-DDR2 2x1GB	Apacer UNB 2x1GB	Kingmax KLCD48F 2x1GB	
				
				Detalii tehnice
GX21GB5300X	SY-DDR2-1G667	UNB PC2-5300 1GB	KLCD48F-A8KB5	Model
2x1024	2x1024	2x1024	2x1024	Capacitate (MB)
5300	5300	5300	5300	Lățimea de bandă (MB/s)
4/4/4/12	4/5/5/15	5/5/5/13	5/5/5/15	Timinguri
DA	NU	NU	NU	Radiator
				Rezultate teste
128.68	107.44	127.61	127.69	FarCry 1024x768 (fps)
91.42	91.88	91.32	91.26	Half Life 1024x768 (fps)
109	108.5	107.9	108	DOOM 3 1024x768 (fps)
66.58	66.65	66.4	69.92	Commanche4 640x480 (fps)
67119	66875	66670	66729	Aquamark 3
23483	23565	23430	23272	3DMarck 2001
2414	2411	2421	2412	3DMark06
4849	4828	4808	4817	PCMark05 memory
2977	3240	2860	2860	Memtest86+ (MB/s)
6101/6098	6518/6523	5870/5859	5866/5838	Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)
7230/2763	7576/2943	6630/2431	6627/2464	Everest Citire/Scriere (MB/s)
364	372	349	380	Arhivare WinACE (s)
				Overclocking
727	727	727	727	Setări producător (MHz)
727	727	727	727	Setări AUTO (MHz)
				Note
8.37	6.94	7.58	7.28	Jocuri
6.68	8.05	5.25	4.39	Aplicații
9.00	9.00	9.00	9.00	Overclocking
7.82	**7.80**	**6.93**	**6.47**	**Verdict**



RADEON X1900 CROSSFIRE

FOC ÎNCRUCIŞAT PENTRU NVIDIA

După mai multe luni de încercări mai mult sau mai puţin reuşite, ATI este în măsură să ofere o soluţie multi-GPU competitivă cu soluţiile similare ale NVIDIA.

SUCCESUL ÎNREGISTRAT DE NVIDIA CU SOLUŢIA proprietară dual GPU SLI nu i-a lăsat reci pe canadienii de la ATI. La momentul respectiv, deşi aveau pe piaţă cel mai puternic accelerator grafic al momentului (Radeon X850XT Platinum Edition), aceştia nu puteau oferi cea mai performantă soluţie video, situaţie care se cerea corectată cât mai repede posibil. Era momentul în care primele zvonuri despre R520 începeau să apară în mediile de specialitate, iar inginerii ATI erau suficient de optimişti că sporul de performanţă al acestui chip va face inutilă dezvoltarea unei soluţii dual-GPU. Ulterior, situaţia lui R520 s-a complicat, iar ATI s-a văzut nevoit să găsească urgent o soluţie pentru a face din nou atractive chip-urile Radeon X800 şi X850, până când urma să fie rezolvată problema lui R520.



➲ **Compositing engine asigură combinarea semnalului video provenit de la cele două plăci.**

EVOLUŢIA CROSSFIRE

Primul sistem CrossFire apărut pe piaţă a fost un fel de struţo-cămilă, ATI adaptând, practic, o soluţie dual-GPU la plăcile video deja existente. Ca şi în cazul SLI, era necesară o placă de bază cu două sloturi PCI-Express x16, dar similarităţile se opresc aici. Nici X800 şi nici X850 nu erau pregătite pentru o configuraţie dual-GPU, astfel încât ATI a trebuit să proiecteze o placă video master care să dispună de toate facilităţile pentru prelucrarea semnalului video de la cele două procesoare grafice. Pentru a nu se interveni asupra plăcilor existente, semnalul video oferit de placa slave era preluat prin portul DVI şi trimis prin intermediul unui dongle extern către placa master. Aceasta dispune de un chip special, compositing engine, capabil să proceseze şi să combine imaginile randate de cele două procesoare grafice. Sistemul astfel realizat avea limitări serioase, cea mai importantă fiind cea a ratei de refresh la valoarea de 60Hz în cazul rezoluţiei de 1600x1200, situaţie supărătoare în cazul folosirii unui monitor CRT. Trecând peste soluţia lipsită de eleganţă a cablului extern, CrossFire era, cel puţin în teorie, mult mai flexibilă decât SLI-ul NVIDIA. În primul rând permitea folosirea plăcilor video deja existente (spre deosebire de SLI, unde la acea vreme era necesară achiziţionarea simultană a ambelor plăci video), apoi sporul de performanţă era vizibil pentru toate aplicaţiile 3D (în cazul SLI era necesar ca driverele să suporte respectiva aplicaţie) şi, nu în ultimul rând, driverele permiteau folosirea capacităţii de procesare a celor două plăci grafice pentru creşterea calităţii imaginilor afişate (prin dublarea numărului de sample-uri în cazul anti-aliasing-ului) în cazul în care nu se justifică o creştere a framerate-ului într-o anumită aplicaţie. În practică, însă, atât plăcile master cât şi plăcile de bază cu suport CrossFire au fost extrem de greu de găsit în retail.

Generaţiile următoare ale CrossFire (bazate pe chip-urile R520 şi R580, lansate la doar câteva luni distanţă) au eliminat limitarea ratei de refresh şi au beneficiat şi de suport din partea producătorilor de plăci de bază, astfel încât putem spune abia acum că ATI are o soluţie dual-GPU competitivă. Surprinzător însă, soluţia de conectare prin cablu extern a rămas la mare cinste. Această situaţie se poate datora faptului că sistemul CrossFire nu a trebuit adaptat numai la plăcile video X800/X850, ci şi la cele bazate pe R520, care se aflau la data respectivă într-o fază finală de proiectare. Faptul că situaţia s-a perpetuat şi în cazul R580

confirmă bănuielile că acest chip nu este decât un R520 realizat "corect" şi în nici un caz un proiect separat cum a lăsat ATI să se înţeleagă.

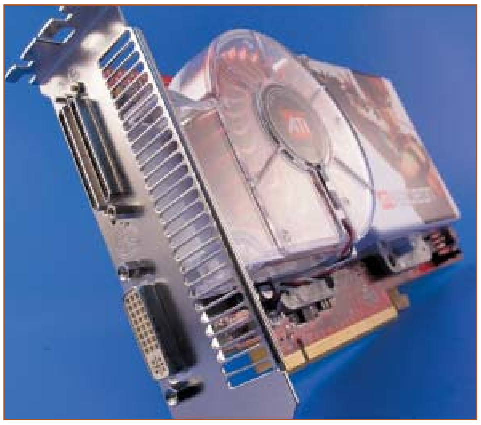
CONCURENŢII

ATI s-a ţinut de cuvânt de data aceasta în ceea ce priveşte disponibilitatea plăcilor grafice din seria X1900 la data lansării oficiale, astfel că la data testului am avut la dispoziţie mai multe modele de plăci grafice, de la mai mulţi producători. Nu acelaşi lucru îl putem spune despre NVIDIA, ale cărei GeForce 7800GTX cu 512MB de memorie sunt şi în acest moment piese extrem de rare. În aceste condiţii ne-a fost imposibil să găsim două plăci de acest fel de la acelaşi producător, astfel că am folosit două plăci diferite, un Leadtek PX7800GTX Extreme 512MB şi un Gainward PowerPack Ultra cu chip 7800GTX 512MB. Surprinzător, pentru acest model nu există suport în driverele oficiale pentru realizarea unei configuraţii SLI folosind plăci de la producători diferiţi, astfel că a trebuit să căutăm o versiune modificată de drivere pentru a putea realiza testele. Chiar şi în aceste condiţii, nu am reuşit să obţinem o creştere de performanţă în 3DMark06, această aplicaţie fiind prea recentă pentru a beneficia de suport în driverele folosite.

Aşa cum ne-am aşteptat, cele mai bune rezultate au fost obţinute folosind procesorul AMD FX-57, puterea de calcul uriaşă a celor două plăci video (fie că este vorba de NVIDIA GeForce 7800GTX 512MB, fie de Radeon X1900) fiind inutilă în absenţa unui procesor de top. Din acest punct de vedere, diferenţa dintre cele două procesoare este semnificativă, în special la rezoluţii mai mici unde procesorul constituie principala limitare din sistem. În faţa sistemului CrossFire, plăcile NVIDIA nu au avut nici o şansă, în primul rând datorită lipsei unui procesor grafic competitiv.

SISTEMUL DE TEST

Testele au fost efectuate folosind mai multe platforme, folosind atât un procesor Pentium 4 Extreme Edition la 3.73GHz oferit de Intel, cât şi un AMD Athlon FX-57 pus la dispoziţie de către ISA Hardware, Master Distribuitor AMD în România. În cazul plăcilor video cu chipset NVIDIA au fost folosite plăcile de bază MSI P4N Diamond (pentru procesorul Intel) respectiv MSI K8N Diamond (pentru AMD), în timp ce în cazul plăcilor ATI s-a optat pentru o placă Gigabyte GA-G1975X cu chipset Intel (cazul folosirii procesorului Intel) şi, respectiv, ASUS A8R-MVP cu chipset semnat de ATI şi ULi (pentru AMD). Această varietate de platforme a fost aleasă pentru a vă putea face o idee despre comportarea plăcilor video în condiţii cât mai diverse, dar o comparaţie directă SLI versus CrossFire este dificil de realizat, în primul rând pentru că, în momentul actual, NVIDIA nu dispune de un chip grafic care să poată concura de la egal la egal cu acceleratoarele seriei X1900 ale ATI. În cazul platformelor pentru procesorul Intel am folosit un kit dual channel de memorii DDRII GeIL de 1GB la 667MHz, în timp ce pentru platformele AMD am utilizat un kit dual channel DDR GeIL de 1GB la 400MHz. Celelalte componente ale platformei de test au fost identice, constând într-un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB care a găzduit sistemul de operare Windows XP Professional SP2 şi o sursă Tagan EasyCon de 530W. Driverele video folosite au fost Catalyst-ul 6.2 pentru plăcile ATI, respectiv ForceWare-ul 81.98 modificat pentru a permite rularea în SLI a celor două plăci video de la producători diferiţi.



➲ La exterior, singurul element distinctiv pentru placa master îl reprezintă portul DMS.

CONCLUZII

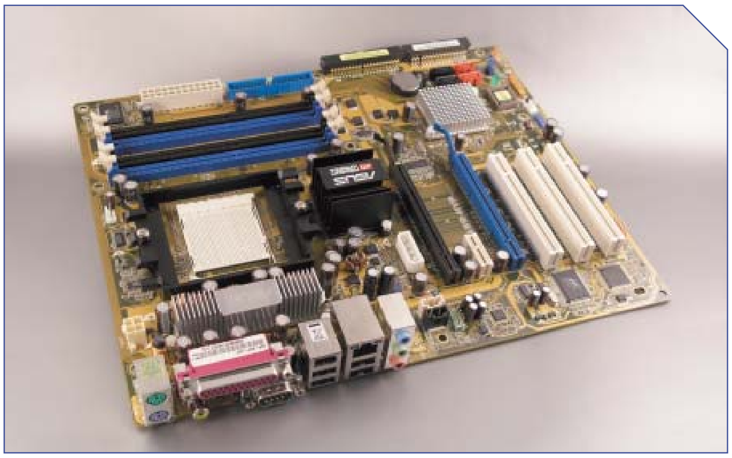
Rezultatele testelor au arătat că ATI a reuşit să depăşească stadiul empiric şi că poate să ofere o soluţie multi-GPU competitivă. Dar, pentru a putea exploata eficient puterea brută a două acceleratoare grafice de top, este nevoie de un procesor pe măsură. În acest moment putem spune că producătorii de chip-uri grafice au ajuns la un nivel la care sporul de performanţă contează numai ca palmares, fiind nevoie de procesoare mult mai performante şi de aplicaţii care să exploateze întreaga putere a chip-urilor grafice existente.

Cristian Agatie

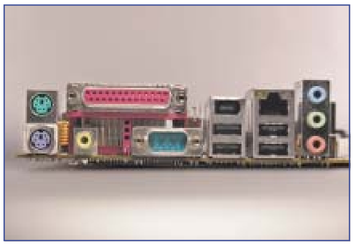
Rezultate teste

	ATI Radeon X1900XTX on Intel i975X	**ATI Radeon** X1900XTX on Radeon Xpress 200 CrossFire AMD	**ATI Radeon** X1900XT/ CrossFire Edition on Intel i975X		**ATI Radeon** X1900XT/ CrossFire Edition on Radeon Xpress 200 CrossFire AMD		**NVIDIA** GeForce 7800GTX 512MB on NVIDIA nForce 4 Intel Edition		**NVIDIA** GeForce 7800GTX 512MB on NVIDIA nForce 4 AMD	
Chipset	Radeon R580	Radeon R580	Radeon R580		Radeon R580		GeForce 7800GTX (NV47)		GeForce 7800GTX (NV47)	
Memorie	512MB	512MB	512MB		512MB		512MB		512MB	
Frecvenţă chipset/memorie	650MHz/1550MHz	650MHz/1550MHz	625MHz/1450MHz		625MHz/1450MHz		550MHz/1700MHz		550MHz/1700MHz	
Bus memorie	256 biţi	256 biţi	256 biţi		256 biţi		256 biţi		256 biţi	
Pixel processors	48	48	48		48		24		24	
Vertex processors	8	8	8		8		8		8	
Rezultate teste	**Single-GPU**	**Single-GPU**	**Single-GPU**	**CrossFire**	**Single-GPU**	**CrossFire**	**Single-GPU**	**SLI**	**Single-GPU**	**SLI**
Far Cry 1280x1024	142.21	152.06	142.68	137.87	148.94	153.19	131.97	133.43	140.46	140.43
Far Cry 1600x1200	140.67	139.80	138.67	140.36	133.62	155.34	130.56	133.09	132.04	140.41
Far Cry 1280x1024 4X/8X	133.53	132.20	129.43	137.12	125.94	152.04	118.58	123.84	121.87	137.84
Far Cry 1600x1200 4X/8X	109.83	104.66	104.20	136.13	98.43	147.67	90.56	123.48	94.32	136.67
HL2 1280x1024	116.98	130.93	116.49	114.40	129.28	137.07	115.49	111.75	125.17	127.95
HL2 1600x1200	111.37	120.26	110.01	111.70	117.15	133.32	99.02	99.07	110.37	121.23
HL2 1280x1024 4X/8X	102.99	106.30	100.39	111.61	100.84	127.40	92.71	99.10	99.73	116.31
HL2 1600x1200 4X/8X	91.91	91.61	88.00	109.00	87.32	118.40	75.13	96.04	79.78	105.44
F.E.A.R. 1280x960	93.00	94.00	88.00	123.00	93.00	136.00	91.00	127.00	92.00	132.00
F.E.A.R. 1600x1200	70.00	74.00	69.00	96.00	69.00	101.00	66.00	107.00	67.00	108.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	67.00	69.00	65.00	83.00	67.00	84.00	46.00	82.00	49.00	85.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	50.00	52.00	48.00	61.00	48.00	64.00	32.00	57.00	37.00	61.00
Doom3 1280x1024	110.20	119.50	108.90	113.90	115.40	133.00	117.60	122.23	119.30	127.40
Doom3 1600x1200	96.80	101.20	93.70	112.10	96.50	129.00	107.70	109.90	110.60	119.90
Doom3 1280x1024 4X/8X	86.70	88.90	83.40	109.40	84.20	121.80	91.60	109.70	95.30	117.20
Doom3 1600x1200 4X/8X	69.00	68.80	65.70	100.70	64.90	107.00	72.30	104.70	75.40	106.00
AquaMark3 Default	85336	90237	85055	85120	89462	93033	85955	86583	87442	89673
3DMark05 Default	9209	11336	9138	9646	10950	13505	8540	9358	9365	11732
3DMark06 Default	5179	5141	5011	6462	4940	7169	4800	4777	4797	4723

ASUS
A8R-MVP







Marele absent al testului de plăci de bază cu Socket 939 din XtremPC 69 a fost ATI Radeon Xpress 200, dar acesta a poposit recent la redacţie, reprezentat prin ASUS A8R-MVP.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Chipset-ul plăcii este completat de southbridge-ul ULi M1575, mai performant decât soluţiile alternative de la ATI. Cele două chip-uri sunt răcite pasiv, la fel ca şi tranzistorii Mosfet, astfel nivelul de zgomot al plăcii fiind redus la minimum. A8R-MVP dispune de două sloturi PCI-Express compatibile cu CrossFire, fiecăruia fiindu-i alocate opt linii de comunicaţie cu northbridge-ul la folosirea acestei tehnologii. BIOS-ul plăcii oferă opţiuni de overclocking standard, fără a excela însă, tensiunea VCore maximă fiind de 1.45V.

PERFORMANŢE

ASUS A8R-MVP a avut un comportament remarcabil mai ales în jocuri şi la testul de arhivare, reuşind să depăşească produsele bazate pe NVIDIA nForce4 SLI/Ultra. Placa nu a scăpat de un test al tehnologiei CrossFire realizat software cu două acceleratoare 3D, Radeon X1300Pro. Rezultatele au relevat o creştere medie de 46% faţă de utilizarea unei singure plăci grafice. La testul de overclocking am ajuns cu frecvenţa HTT la 243MHz, dar micşorând la 10x multiplicatorul procesorului.

CONCLUZIE

ASUS A8R-MVP se clasează la final pe primul loc al topului XtremPC, poate şi datorită versiunii de drivere mai recente, dar cu siguranţă unei bune implementări a chipset-ului.

Preţ	Garanţie	Contact
463 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
463 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: Radeon Xpress 200 + ULI M1575 · HT: 1000MHz · Sloturi: 2xPCI-E x16 / 1xPCI-E x1 / 3xPCI · Memorie / capacitate: DDR400 / 4GB · Conectori: 6xUSB 2.0, 2xFirewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA: 2xPATA133 / 4xSerial ATA II

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-400 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

Teste NonSLI

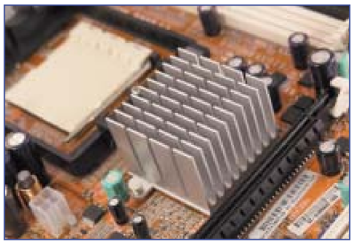
DOOM 3 640x480	106.7	Conversie WAV-MP3	30’
Half Life 2 640x480	93.6	Arhivare WinACE	362’
3DMark2001SE	21810	PCMark05 CPU	3057
Commanche 4 640x480	68.05	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5870
UT 2004 640x480	97.67	PCMark05 Disk	4050

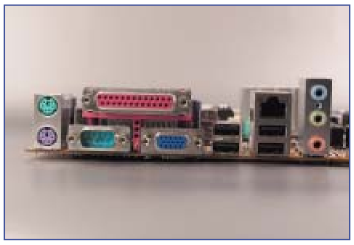
Performanţe

Sintetice: 4.40 Jocuri: 4.50 Dotări: 0.64 **9.54**

Foxconn WinFast
761GXK8MB-KRS







Producătorii plăcilor de bază pentru procesoarele Athlon64 cu 939 au la dispoziţie şi alte chipset-uri în afară de cele produse de NVIDIA.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

WinFast 761GXK8MB-KRS foloseşte combinaţia dintre northbridge-ul SiS 761GX şi southbridge-ul SiS965, ambele răcite pasiv. Astfel, este oferit şi un accelerator grafic util, mai ales dacă produsul se foloseşte în mediu office şi nu se doreşte o investiţie în plus. Placa are formatul mATX şi oferă un slot PCI-Express x16, unul x1 şi două PCI. Instalarea memoriilor în cele patru sloturi disponibile se poate realiza doar când nu este instalată o placă grafică. În BIOS sunt prezente opţiuni avansate de configurare a memoriilor, este posibilă creşterea frecvenţei HTT până la 350MHz, dar nu se pot modifica tensiunile de alimentare a vreunei componente. Pe CD-ul cu drivere producătorul livrează şi aplicaţia Norton Internet Security 2005.

PERFORMANŢE

Performanţele sunt de nivel mediu pentru segmentul platformei Socket 939, produsul remarcându-se la testele de arhivare şi comprimare audio. Punctajul final a fost scăzut de scorul obţinut de subsistemul de stocare harddisk/controller IDE la testul corespunzător din PCMark05. Prin ridicarea frecvenţei HTT la 213MHz, SiSoft Sandra 2005 a raportat o lăţime de bandă a memoriei de 6235MB/s.

CONCLUZIE

Placa WinFast 761GXK8MB-KRS o recomandăm mediului de birou şi utilizatorilor nepretenţioşi şi sensibili la preţ.

Preţ	Garanţie	Contact
197 RON	36 luni	Partenerii Foxconn

Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: SiS 761GX + SiS965 · HT: 1000MHz · Sloturi: 1xPCI-E x16 / 1xPCI-E x1 / 2xPCI Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB · Conectori: 4xUSB 2.0, Gigabit LAN · ATA: 2xPATA133 / 4xSerial ATA · Extra: Grafică On-Board

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-350 / Nu · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

Teste NonSLI

DOOM 3 640x480	101.4	Conversie WAV-MP3	30
Half Life 2 640x480	93.3	Arhivare WinACE	365
3DMark2001SE	21681	PCMark05 CPU	3052
Commanche 4 640x480	67.7	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5861
UT 2004 640x480	96.23	PCMark05 Disk	2113

Performanţe

Sintetice: 3.97 Jocuri: 4.43 Dotări: 0.55 **8.95**

LOGITECH Z-5450 Digital

2112 RON



Sistem 5.1 certificat THX, decodare hardware Dolby Digital si DTS, 315W RMS, frecventa 35Hz - 20kHz, sateliti spate wireless, sateliti polished aluminum phase plugs, telecomanda IR, Digital SoundTouch Control Center, intrari digitale optic si coaxial. GARANTIE 24 luni

FUJITSU - SIEMENS Amilo A1650G



AMD Turion 64 ML-32 (1.8GHz, 512KB L2)
Memorie: 512MB DDR (2 x 256), max. 1GB
Stocare: HDD 80GB; DVDRW dual, double layer
Video: ATI Radeon Xpress 200 128MB share
Comunicatii: WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K
Autonomie 2.5h; Greutate 3.2kg
Display: 15.4" TFT 1280 x 800
Software: Windows® XP Home
Extra: FireWire, TV-Out, VGA, card reader
GARANTIE 24 luni

3799 RON

NZXT Nemesis Elite

430 RON



Carcasa Mid Tower, fabricata din aluminiu 1 mm; LCD cu afisare pentru 3 temperaturi, data/ ora, control 3 ventilatoare, alarma la supraincalzire si ventilator defect; design deosebit cu insertii de aluminiu; ventilatoare cu LED (blue) silentioase; ventilator lateral cu fangrill; panou lateral transparent; conectori FireWire, USB si audio; instalare screwless.

LOGITECH G7

381 RON



Mouse wireless, tehnologie laser, rezolutie 2000 DPI ajustabila in 3 trepte (2000 - 800 - 400), 6.4 MP/s, conexiune wireless 2.4GHz, USB full speed (500 reports/s), acumulatori Li-Ion fast-swap ultra-light (indicator cu LED pentru afisarea nivelului de incarcare al acumulatorului), picioruse late (PTFE - Polytetrafluoroethylene: coeficient de frecare mai mic si durabilitate mai mare fata de materialele folosite in mod obisnuit). GARANTIE 36 luni

BEST GAMER AX332



Procesor: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2GHz, 512K L2)
Platforma: ULi 1695 /w ULi M1567
Memorie: GOODRAM 1GB DDR400 dual channel
Harddisk: 160GB ATA100, 8MB buffer, 7200rpm
DVDRW: LG 16X dual standard double layer
Video: ATI Radeon X800GTO - 12 pipelines, (128MB DDR3 - 256biti, 400MHz core, 700MHz memorie, DVI, PCI Express 16X)
Audio: integrat 7.1 canale
LAN: integrat 10/100 Mbps
Carcasa: Enlight ATX, 400W
GARANTIE 24 luni

2485 RON

ENERMAX Liberty 500W



449 RON

Sursa ATV v2.2 500W (+3.3V(28A), +5V(30A), +12V1(22A), +12V2(22A)), suport pentru sisteme dual core si workstation / server entry-level; 80% eficienta pe un spectru larg de incarcare: 30 - 100%; ventilator 120 mm silentios; 6 nivele de protectie; cabluri interne detasabile; alimentari pereche Molex 4 pini & SATA; EMI shielding; suport SLI si Crossfire. GARANTIE 36 luni

PHILIPS 190S6FG



1260 RON

Diagonala: 19"
Tehnologie: TFT LCD
Contrast: 500:1
Stralucire: 250 cd/m2
Latenta: 8 ms
Unghiuri (H/V): 160/ 160
Rezolutie nativa 1280 x 1024
Altele: D-sub, consum 34W
GARANTIE 36 luni

THRUSTMASTER HOTAS Cougar

831 RON



Joystick si Throttle construite integral din metal (inclusiv butoanele), modelate identic dupa sistemul HOTAS (Hands On Throttle And Stick) din avioanele F-16 Falcon; processor intern la 24MHz, 64KB memorie, firmware upgradabil, mod de calibrare auto si manual, COMPLET PROGRAMABIL; conectare USB. GARANTIE 24 luni

Magazine

Best Unirea
Unirea Shopping Center, etaj 3
Best Obor
Complex Comercial Bucur Obor
Best Sebastian
Complex Comercial Prosper
Best Titulescu
Bd.Nicolae Titulescu, nr.119 bloc 3
Best Titan
Complex Comercial Titan
Best Elisabeta
Bd.Regina Elisabeta, nr.25
Best in Diverta Scala
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6
Best in Diverta Mall
Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3
Best in Diverta Plaza Romania
Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best Braila
Dunarea Shopping Center, etaj 1
Best Ploiesti
Complex Comercial Omnia
Best Vâlcea
Complex Comercial Cozia, etaj 3
Best Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3
Best in Diverta Iulius Timisoara
Str. Demetriade nr. 1
Best in Diverta E. Barbu Timisoara
Str. Divizia 9 Cavalerie nr. 66
Best in Diverta Lotus Oradea
Str. Nufarului nr. 30
Best in Diverta Universitatii Cluj
Str. Universitatii nr. 1
Best in Diverta Parang Tg.Jiu
Str Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2
Best in Diverta Lazar Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51
Best in Diverta Decebal T. Severin
Centrul Comercial Decebal, etaj 1
Best in Diverta Tomis Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2
Best in Diverta Luceafarul Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr.3

Best in Diverta in curand si in orasele: Pitesti, Sibiu, Arad, Craiova, Alexandria si Constanta.

GAINWARD Ultra 1960 PCX

470 RON



Procesor: GeForce 6600 GT
Memorie: 128 MB DDR3 128 biti
Frecventa: 500MHz core / 1GHz memorie
Latime de banda: 16 GB/sec
Altele: 8 pipelines, DVI, VGA, TV-Out, suport DirectX 9c.
GARANTIE 24 luni

PIONEER DVR-110

179 RON



DVDRW Dual Standard / Double Layer
Viteza scriere: 16X +R, 8X +RW, 8X +R DL, 16X -R, 6X -RW, 8X -R DL, 40X CD-R, 32X CD-RW
Viteza citire: 16X DVDROM, 40X CDROM
Interfata IDE; buffer 2MB; versiune bulk;
disponibil cu fata alba sau fata neagra. GARANTIE 24 luni

cumpara online: www.bestcomputers.ro

best computers în diverta
Carte, Muzica, IT&C, Papetarie

Lenovo
ThinkPad Z60m







Lenovo ThinkPad Z60m păstrează designul cu care IBM ne-a obişnuit la notebook-urile sale, însă au fost efectuate şi mici modificări, cum ar fi materialul de construcţie al carcasei.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

La baza echipamentului stă procesorul Intel Pentium M 760 (2GHz), ajutat de memoria DDR2-533 de 1024MB. Platforma este una PCI-Express pe care este instalat un accelerator grafic Radeon X600 ce dispune de 128MB. La capitolul dotări mai trebuie menţionate harddisk-ul SATA de 100GB, unitatea optică DVD Writer dual layer şi ecranul wide de 15.4”, care oferă rezoluţia 1680x1050. De asemenea, sunt prezente porturile Firewire, USB şi cele Express Card şi PC Card.

PERFORMANŢE

În PCMark05 a oţinut un scor de 2641 de puncte, susţinut de prestaţia bună a plăcii grafice în testul corespunzător acesteia. Nu putem spune că ThinkPad Z60m excelează la capitolul grafică 3D, dar se descurcă acceptabil, obţinând 1654 de puncte în 3DMark05.

PORTABILITATE

Cu un acumulator de 7800mAh, notebook-ul a rulat un film DVD timp de 160 de minute, iar la testul de citire a depăşit cu puţin trei ore de funcţionare. Chiar dacă dimensiunile sale sunt mari, acestea se datorează ecranului în format wide de care dispune, dar care nu influenţează negativ greutatea portabilului, aceasta situându-se sub 3kg.

CONCLUZIE

Lenovo reuşeşte prin Z60m să continue tradiţia seriei ThinkPad, oferind performanţe bune şi dotări de top din care nu lipsesc tehnologia Bluetooth şi cea de securizare a notebook-ului pe bază de amprentă.

Preţ	Garanţie	Contact
7899 RON	12 luni	Flamingo Computers

Detalii tehnice

Procesor: Intel Pentium M 760 2.0GHz · Memorie RAM: 2x512MB DDR2-533 · Display: 15.4" WSXGA+ 1680x1050 · HDD: 100GB SATA · Unitate optică: DVD Writer dual layer · Conectori: 3xUSB2.0, 1xFirewire, LAN, Modem, PC-Card, Express Card, S-Video, D-SUB · Extra: Card reader, Bluetooth, WLAN · Dimensiuni: 357x263x37mm · Greutate: 2.89kg

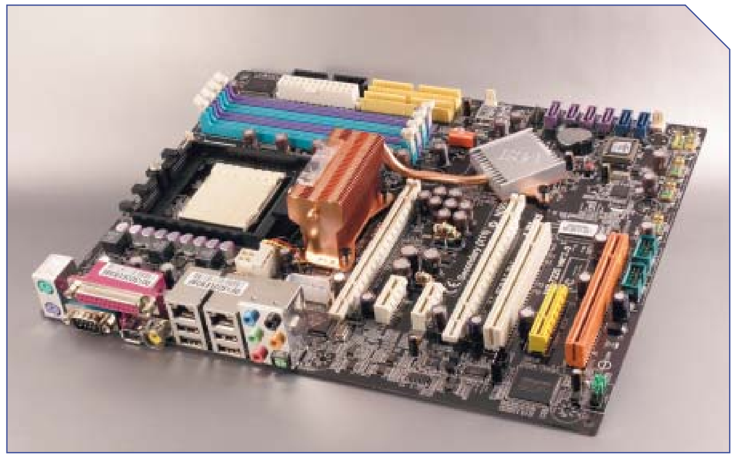
Teste

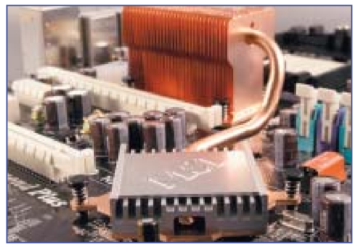
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	160'	PCMark05	2641
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	173'	PCMark05 CPU	3174
BAPCO MobileMark 2005 Reader	182'	PCMark05 Memory	2117
3DMark05	1654	PCMark05 Graphics	1793
SiSoft Sandra 2005 Memory	2990MB/s	PCMark05 HDD	2851

Performanţe

Autonomie: 9.5 · Dotări: 9.6 · Performanţă: 8.6 — **8.9**

MSI
K8N Diamond Plus







A sosit şi rândul MSI să integreze chipset-ul NVIDIA nForce4 x16 ce aduce 32 de linii de comunicaţii pe cele două porturi PCI-Express x16.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

K8N Diamond Plus aduce un sistem de răcire îmbunătăţit al celor două chip-uri principale de pe PCB. Acesta este format dintr-un heat-pipe ce transportă căldura de la SB la NB pe care este amplasat un radiator de cupru şi un ventilator. MSI oferă acelaşi chip de sunet, Creative Live! 24-bit, cu care a fost dotată precedenta placă, K8N Diamond. Pentru împătimiţii overclocking-ului, pe PCB se regăseşte un set de jumperi cu care se poate activa modul Boost care modifică tensiunea de alimentare a memoriilor. Placa oferă şase porturi USB2.0 şi trei Firewire, disponibile prin bracket PCI şi pe back panel.

PERFORMANŢE

Chipset-ul nForce4 x16 s-a dovedit mai rapid pe majoritatea plăcilor care l-au folosit. MSI însă a reuşit cea mai bună integrare a sa, scorurile din jocuri vorbind de la sine. Astfel, în mod SLI, în 3DMark2001 a obţinut un puctaj de 21986, iar DOOM3 a rulat 106.5 cadre pe secundă. Lăţimea de bandă a memoriilor s-a apropiat de 5900MB/s, calculată cu SiSoftSandra. În testul de overclocking am reuşit să atingem HTT 300MHz prin scăderea multiplicatorului procesorului la 8x şi cu un set de memorii capabile de această viteză.

CONCLUZIE

MSI K8N Diamond Plus este în momentul de faţă cea mai rapidă soluţie pentru socket-ul 939 care oferă în plus şi un set de dotări peste medie.

Preţ	Garanţie	Contact
802 RON	36 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: nForce4 SLI x16 SPP (C51D) + nForce4 SLI · FSB: 1000MHz · Sloturi: 2 PCI-E x16 / 1 PCI-E x4 / 1 PCI-E x2 / 2 xPCI · Memorie / Capacitate: DDR 400 / 4GB · Conectori: 6 USB 2.0, 2 Gigabit LAN, S/PDIF, 3 Firewire · ATA / RAID: 2xATA133 / 6xSerial ATA II · Extra: Creative Live! 24-bit

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-350 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

Teste NonSLI/SLI

Doom 3 640x480	105.7/106.5	Conversie WAV-MP3	30”
Half Life 2 640x480	97.76/101.06	Arhivare WinACE	368”
3DMark2001SE	21424/21986	PCMark05 CPU	3139
Comanche 4 640x480	69.05/65.64	Sandra 2005 Mem. Int MB/s	5899
UT 2004 640x480	97.65/95.01	PCMark05 Disk	4309

Performanţe

Sintetice: 4.47 · Jocuri: 9.10 · Dotări: 0.82 — **14.39**

ASUS
EAX1900XTX







Aşa cum a precizat ATI, lansarea seriei de nuclee grafice R580 nu s-a efectuat doar pe hârtie, pe piaţă existând o abundenţă de soluţii care integrează acest GPU.

DOTĂRI
Nici măcar ASUS, cunoscută pentru soluţiile de răcire non-standard, nu a decis schimbarea aspectului propus de ATI, chiar şi frecvenţele de funcţionare sunt cele indicate de canadieni. Astfel, nucleul lucrează la 650MHz, iar memoriile, opt la număr, sunt tactate la 1550MHz. Dacă integratorii păstrează design-ul propus de ATI la anumite modele, diferenţele dintre produse se rezumă la bundle-ul software. ASUS livrează în pachet mai multe jocuri din care fac parte King Kong şi Project Snowblind. De asemenea, livrează şi două aplicaţii: Power Director şi Medi@Show.

PERFORMANŢE
Performanţele sunt asemănătoare majorităţii modelelor Radeon X1900XTX, indiferent de producător. Far Cry rulează în toate cele patru teste la o viteză ameţitoare, peste 100 cadre pe secundă, iar viteza minimă în Half Life 2 a fost de 91.97fps. 3DMark05 a raportat un scor de 9228 puncte rulat la setări default.

CONCLUZIE
Utilizatorii lor entuziaşti, care sunt dispuşi să plătească sume astronomice pentru un accelerator grafic Radeon X1900XTX, le recomandăm să cumpere produsul de la compania preferată.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare
N/A	N/A	RHS Company

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1900XTX • Memorie: 512MB • Frecvenţă chipset/memorie: 650/1550MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 256biţi • Conector: Dual DVI, VIVO

Teste

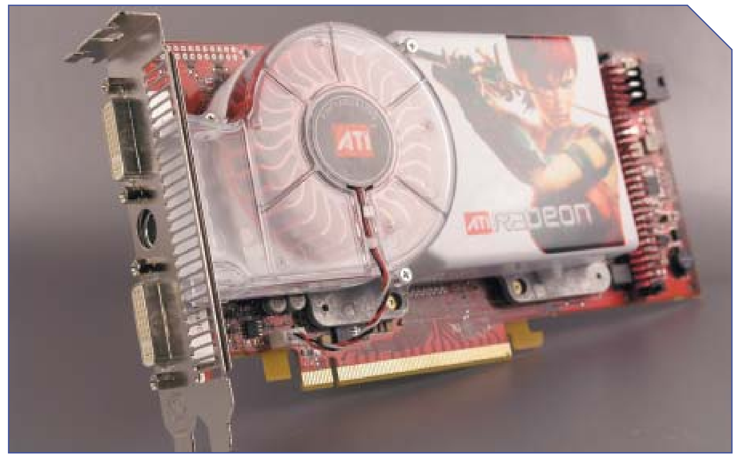
Far Cry 1280	140.93	F.E.A.R. 1280	90
Far Cry 1600	139.82	F.E.A.R. 1600	70
Far Cry 1280 4X/8X	131.99	F.E.A.R. 1280 4X/8X	68
Far Cry 1600 4X/8X	109.67	F.E.A.R. 1600 4X/8X	49
Half Life 2 1280	116.87	DOOM 3 1280	107.1
Half Life 2 1600	111.29	DOOM 3 1600	91.5
Half Life 2 1280 4X/8X	103.29	DOOM 3 1280 4X/8X	83.4
Half Life 2 1600 4X/8X	91.97	DOOM 3 1600 4X/8X	66.4
AquaMark3 Default	84904	3DMark05 Default	9228

Performanţe

Jocuri: 7.42 Sintetice: 0.89 Dotări: 0.14

8.45

GeCube
X1900XTXD-VIE3







GeCube oferă cu X1900XTXD-VIE3 unul dintre primele produse apărute pe piaţă bazate pe GPU-ul R580.

DOTĂRI
Şi în cazul plăcii de la GeCube se păstrează designul ATI pentru PCB şi sistemul de răcire. Ca dotări software, producătorul a inclus player-ul PowerDVD 6, aplicaţia Power Director precum şi jocul Delta Force Extreme, toate în variante complete. În cutie am regăsit două adaptoare DVI-DSub, cablul HDTV, un prelungitor S-Video, unul Composite, precum şi cel corespunzător tehnologiei AVIVO.

PERFORMANŢE
Nota finală clasează modelul GeCube Radeon X1900XTX pe prima treaptă a clasamentului XtremPC pe care însă o împarte cu corespondetul de la ASUS. Diferenţe sunt insesizabile oricărui utilizator, doar scorurile relevă o oarecare deosebire de performanţă. GeCube a rulat cu puţin mai repede în jocuri, dar mai slab în aplicaţii sintetice. În F.E.A.R. la rezoluţia 1600x1200 pixeli cu 4xAA şi 8xAF, placa a rulat la 51 de cadre pe secundă. Viteza la care DOOM 3 a funcţionat la setări de calitate şi rezoluţie maxime a fost de 66.4fps, respectiv 106.8 la setări minime. Sistemul de răcire a reuşit să ţină temperatura nucleului sub 80 de grade în jocuri, dovedindu-se silenţios în aplicaţii 2D.

CONCLUZIE
GeCube oferă pe lângă un GPU performant de ultimă generaţie şi un nivel ridicat al dotărilor.

Preţ	Garanţie	Contact
2775 RON	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1900XTX • Memorie: 512MB • Frecvenţă chipset/memorie: 650/1550MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 256biţi • Conector: Dual DVI, AVIVO

Teste

Far Cry 1280	140.48	F.E.A.R. 1280	91
Far Cry 1600	139.76	F.E.A.R. 1600	71
Far Cry 1280 4X/8X	132.16	F.E.A.R. 1280 4X/8X	67
Far Cry 1600 4X/8X	109.51	F.E.A.R. 1600 4X/8X	51
Half Life 2 1280	116.76	DOOM 3 1280	106.8
Half Life 2 1600	111.34	DOOM 3 1600	91.5
Half Life 2 1280 4X/8X	103.32	DOOM 3 1280 4X/8X	83.3
Half Life 2 1600 4X/8X	91.83	DOOM 3 1600 4X/8X	66.4
AquaMark3 Default	82689	3DMark05 Default	9238

Performanţe

Jocuri: 7.43 Sintetice: 0.88 Dotări: 0.14

8.45

GeCube
RX1600XTG3-D3







GeCube se numără printre primii ofertanţi ai unei soluţii grafice ce are la bază chipset-ul ATI Radeon X1600XT.

DOTĂRI
Cei 256MB de memorie sunt formaţi din patru chip-uri tactate la 680MHz (1360MHz DDR) şi sunt răcite activ de radiatorul de cupru care acoperă o mare parte a PCB-ului. De răcirea radiatorului se ocupă un ventilator care pe parcursul testelor s-a dovedit a fi silenţios. Dacă memoria rulează cu 20MHz mai jos decât specificaţiile ATI, nucleul le respectă, 590MHz. La capitolul conectică, GeCube a dispus pe PCB de doi conectori DVI şi unul S-Video/HDTV, iar în pachet sunt livrate cablurile corespunzătoare acestor tehnologii. Din bundle-ul software face parte playerul Cyberlink PowerDVD 6.

PERFORMANŢE
Ne-am fi aşteptat ca placa să aibă un comportament mai slab decât alte soluţii identice datorită frecvenţei memoriilor, însă scorurile din jocuri relevă un comportament superior. Chiar dacă am încercat să găsim un motiv pentru care s-au atins 5561 de puncte în 3DMark05, nu am dat de unul, aceasta fiind performanţa plăcii în suita celor de la Futuremark. Punctaje remarcabile a mai obţinut în Far Cry cu un maxim de 73.03 cadre pe secundă şi în DOOM 3, pe care l-a rulat acceptabil în rezoluţia 1280x1024 pixeli.

CONCLUZIE
Fanii ATI au în sfârşit un produs competitiv pe segmentul mainstream, unde NVIDIA activează cu GeForce 6600GT şi GeForce 6800.

Preţ	Garanţie	Contact
799 RON	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1600XT · Memorie: 256MB · Frecvenţă chipset/memorie: 590/1360MHz Interfaţă: PCI-Express · Bus memorie: 128 biţi · Conectori: Dual DVI, S-Video/HDTV

Teste

Far Cry 1280	73.03	F.E.A.R. 1280	36
Far Cry 1600	51.28	F.E.A.R. 1600	25
Far Cry 1280 4X/8X	45.18	F.E.A.R. 1280 4X/8X	24
Far Cry 1600 4X/8X	29.26	F.E.A.R. 1600 4X/8X	16
Half Life 2 1280	46.68	DOOM 3 1280	41.4
Half Life 2 1600	37.21	DOOM 3 1600	29.1
Half Life 2 1280 4X/8X	31.13	DOOM 3 1280 4X/8X	28.5
Half Life 2 1600 4X/8X	20.98	DOOM 3 1600 4X/8X	19.2
AquaMark3 Default	58950	3DMark05 Default	5561

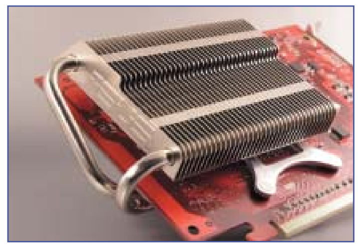
Performanţe

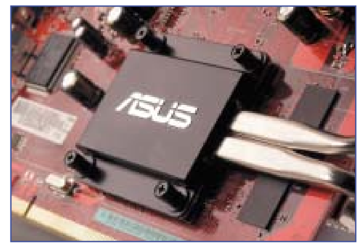
Jocuri: 2.57 · Sintetice: 0.57 · Dotări: 0.10

3.24

ASUS
EAX1600XT Silent







Deşi a fost lansat oficial la începutul lunii octombrie, GPU-ul Radeon X1600XT s-a lăsat îndelung aşteptat, printre primii integratori ai săi aflându-se ASUS.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Frecvenţa de funcţionare ridicată a nucleului, 590MHz, nu i-a împiedicat pe cei de la ASUS să folosească un sistem de răcire pasiv. Acesta este format din două heat-pipe-uri care conduc căldura de la GPU în spatele PCB-ului, unde poate fi evacuată de fluxul de aer din jurul procesorului. Cantitatea de memorie de 256MB este formată din patru chip-uri amplasate pe aceeaşi parte a PCB-ului, care nu necesită sistem de răcire, chiar dacă lucrează la 1.38GHz. Facilitatea VIVO de care dispune placa este disponibilă prin intermediul unui dongle livrat în pachet, care oferă conectorii S-Video şi Composite.

PERFORMANŢE
Chiar dacă nu influenţează nota finală, am testat placa şi pe noul program de benchmarking 3DMark06 în care scorul final a fost de 2318 puncte. Nota finală situează placa în prima jumătate a clasamentului, deasupra modelelor GeForce 6600GT, cu toate că scorul de 5190 de puncte din 3DMark05 o recomandă ca o soluţie mai performantă decât GeForce 6800GT.

CONCLUZIE
ASUS EAX1600XT Silent reuşeşte să ruleze jocurile la un frame rate ridicat dacă se păstrează rezoluţia şi calitatea în limite rezonabile.

Preţ	Garanţie	Contact
825 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
825 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1600XT · Memorie: 256MB · Frecvenţă chipset/memorie: 590/1380MHz · Interfaţă: PCI-Express · Bus memorie: 128 biţi · Conectori: DVI, D-SUB, VIVO

Teste

Far Cry 1280	71.23	F.E.A.R. 1280	37
Far Cry 1600	49.66	F.E.A.R. 1600	25
Far Cry 1280 4X/8X	44.78	F.E.A.R. 1280 4X/8X	25
Far Cry 1600 4X/8X	28.76	F.E.A.R. 1600 4X/8X	16
Half Life 2 1280	46.95	DOOM 3 1280	39.3
Half Life 2 1600	37.76	DOOM 3 1600	28.8
Half Life 2 1280 4X/8X	31.47	DOOM 3 1280 4X/8X	28.1
Half Life 2 1600 4X/8X	21.83	DOOM 3 1600 4X/8X	19.1
AquaMark3 Default	60153	3DMark05 Default	5190

Performanţe

Jocuri: 2.56 · Sintetice: 0.56 · Dotări: 0.11

3.23

UMFLĂ POTUL!

UBISOFT

30x jocuri pentru PlayStation

- Harvest Moon
- Goofy's Fun House
- Rogue Spear

70x jocuri pentru PC

- CSI: Dark Motives
- XIII
- CSI: Crime Scene Investigation
- Batman Vengeance
- Battle Realms
- E.T. – Adventure Game

100 PREMII





Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de **UBISOFT România**

Termenul limită al concursului este 7 aprilie 2006 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 76 XtremPC

Leadtek
WinFast A7800GS TDH







Când nimeni nu se mai aştepta şi toţi credeau moarte platformele cu slot AGP, NVIDIA lansează GeForce 7800GS, sosit la redacţie integrat pe o placă video Leadtek.

DOTĂRI

La baza plăcii stă un nucleu NV47 căruia îi sunt activate 16 conducte de randare. Chip-ul grafic lucrează la 375MHz, iar memoria, în cantitate de 256MB, este tactată la 1.2GHz. Sistemul de răcire are dimensiuni ceva mai mici decât la modelele GeForce 7800GT, iar sub acesta se află bridge-ul PCI-Express-AGP. Pachetul software livrat de Leadtek este format din playerul PowerDVD 6 şi jocurile în variantă completă: Splinter Cell şi Prince of Persia. De asemenea, sunt livrate cablurile S-Video, Composite precum şi conectorul DVI-D-Sub.

PERFORMANŢE

Leadtek WinFast A7800GS TDH demonstrează încă o dată că slotul AGP oferă lăţimea de bandă necesară acceleratoarelor video high end. Comparată cu cel mai apropiat corespondent pe PCI-Express, GeForce 7800GT, placa rulează în medie cu 20% mai încet, de aşteptat date fiind numărul de conducte de randare mai mic şi frecvenţele reduse. Totuşi, performanţele sale sunt dintre cele mai bune pe care le oferă o placă video AGP, împărţindu-şi supremaţia cu Radeon X850XT PE.

CONCLUZIE

Posesorii platformelor AGP au de acum un produs cu care pot creşte performanţele 3D ale sistemelor la nivelul celor de top iar la orizont se întrevăd şi alte soluţii.

Preţ	Garanţie	Contact
1243 RON	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: GeForce 7800GS · Memorie: 256MB · Frecvenţă chipset/memorie: 375/1200MHz · Interfaţă: AGP 8X · Bus memorie: 256 biţi · Conectori: DVI, D-SUB, S-Video

Teste

Far Cry 1280	99.74	F.E.A.R. 1280	51
Far Cry 1600	81.38	F.E.A.R. 1600	35
Far Cry 1280 4X/8X	74.92	F.E.A.R. 1280 4X/8X	28
Far Cry 1600 4X/8X	55.25	F.E.A.R. 1600 4X/8X	19
Half Life 2 1280	68.53	DOOM 3 1280	83.2
Half Life 2 1600	58.31	DOOM 3 1600	70.1
Half Life 2 1280 4X/8X	56.69	DOOM 3 1280 4X/8X	59.7
Half Life 2 1600 4X/8X	45.95	DOOM 3 1600 4X/8X	45.1
AquaMark3 Default	65291	3DMark05 Default	5519

Performanţe

Jocuri: 4.36 · Sintetice: 0.60 · Dotări: 0.10

5.06

ASUS
PW 191







PW 191 este un model de top semnat ASUS, cu un design futurist şi dotări de ultimă oră, acesta putând satisface pretenţiile oricărui utilizator.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

La capitolul dotări PW 191 a obţinut o notă mare deoarece este un monitor aproape complet din acest punct de vedere. La notare au fost luate în calcul posibilitatea de reglare pe verticală a ecranului, piciorul pivotant, cele două boxe stereo împreună cu intrările DVI-D şi D-Sub, precum şi posibilitatea de rotire a ecranului cu până la 90 de grade. PW 191 nu are nici un buton, meniul OSD, bine structurat, fiind afişat la simpla atingere a simbolului "Menu" de pe partea frontală a acestuia. Din păcate, senzorii, sensibili la atingere, nu sunt de foarte bună calitate, astfel încât reglarea monitorului se face cu o oarecare dificultate.

PERFORMANŢE

Ecranul de 19 inch, în format 16:9, suportă o rezoluţie maximă de 1440x900 pixeli. Printre specificaţiile producătorului regăsim timpul de răspuns de 8ms, contrastul de 600:1 şi luminozitatea de 330cd/mp. Valorile măsurate de noi nu se apropie de cele din cartea tehnică, astfel încât contrastul real are un raport de 428:1 iar luminozitatea are valoarea de 149,75cd/mp. De asemenea, unghiurile de vizibilitate de 130 de grade pe verticală şi 150 de grade pe orizontală nu sunt realiste. Totuşi calitatea imaginii este foarte bună. ASUS este unul dintre primii producători care garantează calitatea monitoarelor sale prin "zero bright dots", astfel încât orice monitor care are un pixel mort poate fi returnat producătorului.

CONCLUZIE

ASUS PW 191 este un monitor cu dotări de excepţie şi cu o performanţă bună. Robust şi bine construit, PW 191 este recomandat cinefililor.

Preţ	Garanţie	Contact
1607 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 19 inch · Format: 16:9 · Rezoluţie maximă: 1440x900 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 330cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 8.5 kg · Alimentator: Extern · Consum: 48W · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo

Performanţe

Dotări: 9 · Calitatea imaginii: 8.3 · Performanţă: 7

7.95

Apple
iPod Nano 2GB





Nano este cel mai mic MP3 player din seria iPod. Varianta de 4GB este cea mai încăpătoare, dar în redacția XtremPC a poposit fratele său mai mic de 2GB.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Cântărind doar 42g, ne întrebăm cum a fost posibilă introducerea tuturor funcțiilor în 90x40x6.9mm. Pentru transferul melodiilor trebuie folosit numai cunoscutul iTunes, iar încărcarea acumulatorului Li-Ion se realizează prin intermediul unui PC, de la port-ul USB 2.0. Acestea ar fi micile limitări impuse de producător. Nano este mai rezistent la şocurile fizice deoarece harddisk-ul a fost înlocuit cu memoria flash.

PERFORMANŢE

Calitatea sunetului redat este remarcabilă. Pe ecranul LCD cu diagonala de 3,81cm sunt afişate toate informaţiile necesare, dar se pot vizualiza şi poze. Acumulatorul Li-Ion integrat se încarcă în aproximativ două ore şi menţine în viaţă micul MP3 player pentru 14 ore. iPod Nano mai este "dotat" cu patru jocuri, un organizer şi un ceas cu alarmă.

CONCLUZIE

Elegantul iPod Nano este un MP3 player cu dotări deosebite pentru dimensiunile sale şi cu un preț pe măsura performanțelor atinse.

Preț	Garanție	Contact
804 RON	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Display: 3.81cm · Dimensiuni: 90x40x6.9mm · Greutate: 42g · Alimentare: acumulator Li-Ion integrat
Capacitate memorie: 2GB · Tuner FM: Nu · Înregistrare: Nu
Extra: jocuri, alarmă, cronometru · Autonomie: 14 ore

Performanțe — 9.1
Dotări: 9.2 Performanțe: 9.1

Leadtek
WinFast PalmTop TV





Leadtek WinFast PalmTop TV este un tuner TV extern, conectabil pe portul USB, al cărui aspect se aseamănă cu un model de top, şi anume Walkie TV.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Asemănările cu precedentul model se rezumă doar la aspect, PalmTop TV având la bază chipset-ul Conexant CX25843, urmaşul modelului de succes CX23880. Pe PCB este inclus şi un chip care se ocupă cu comprimarea materialului video în format MPEG-2, tunerul suportând şi standardul MPEG-4, însă doar în mod software. Tunerul este livrat cu obişnuitul program WinFast PVR, unul dintre cele mai complete din domeniu.

PERFORMANŢE

Calitatea imaginii este bună, peste media produselor prezente la testul efectuat în XtremPC 70, depinzând bineînțeles de calitatea semnalului. De asemenea, calitatea capturii s-a ridicat la nivelul bun oferit de majoritatea tunerelor Leadtek. Prin intermediul aplicației WinFast PVR se poate apela funcția Time-Shifting şi se pot programa înregistrări.

CONCLUZIE

Leadtek WinFast PalmTop TV oferă performanțe ridicate într-un produs compact care demonstrează că este o soluție ideală pentru posesorii de notebook-uri, fiindu-i îndeajuns cei 500mA furnizați de portul USB2.0.

Preț	Garanție	Contact
241 RON	36 luni	UltraPRO Computers
241 RON	36 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Interfață: USB2.0 · Chipset: Conexant CX25843
Telecomandă: Da (slim) · Time-Shifting: Da · PIP: Da
Hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da
Modul radio FM: Nu · Conectori: Cable TV, S-Video, Composite
Notă captură: 86 · Notă ergonomie: 90 · Notă documentație: 90

Performanțe — 84.0
Dotări: 62 Calitate imagine: 88

fUnc
sUrface1030 Archetype





Principalul neajuns al precedentului mousepad fUnc 1030 îl reprezenta dimensiunea redusă a suprafeței de contact, lucru surmontat de Func Industries prin lansarea modelului Archetype.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Noul model oferă o suprafață cu aproximativ 20% mai mare decât precendentul, ceea ce se traduce prin dimensiunile de 292mm lungime şi 241mm lățime. De asemenea, este oferită obişnuita clemă de prindere a firului, de data aceasta din material plastic şi, bineînțeles, baza pe care se aşază suprafața de contact. Aceasta din urmă poate fi construită din cauciuc sau din aluminiu. Şi modelul Archetype dispune tot de două suprafețe de contact, una cu o granulație mare, utilă pentru modelele de mouse cu bilă şi una fină. PAD-ul vine împachetat într-o carcasă de plastic, fiind aşezat pe o bază de catifea.

PERFORMANŢE

Archetype oferă un rulaj fin şi precis al cursorului chiar pe ambele suprafețe, iar din testele efectuate cu diverse mouse-uri nu am reperat probleme de compatibilitate, PAD-ul fiind făcut pentru a fi utilizat cu mouse-uri cu bilă, cu senzor optic şi cu laser.

CONCLUZIE

Utilizatorii care sunt în căutarea unui mousepad performant se pot orienta către fUnc 1030 Archetype, al cărui preț nu îl depăşeşte pe cel al precedentului model.

Preț	Garanție	Contact
121 RON	12 luni	pc-coolers.ro
121 RON	12 luni	Best Computers / Diverta

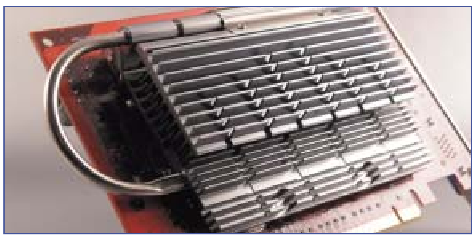
Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): 292x241x · Suprafețe de lucru: 2
Tip suprafață de contact: rugoasă/fină · Extra: Bază aderentă la birou, clemă pentru fixarea firului mouse-ului

Performanțe — 9.6
Construcție: 9.2 Performanță: 10

ASUS
EAX1300Pro Silent





Cum era de aşteptat, ASUS nu a stat prea mult pe gânduri şi a lansat o placă grafică bazată pe chip-ul Radeon X1300Pro răcit pasiv.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Nu doar sistemul de răcire pasiv deosebeşte placa de produsele similare, ci chiar structura sa fizică. Astfel, ASUS a amplasat GPU-ul pe cealaltă parte a PCB-ului, altfel decât se obişnuieşte, denumind această tehnică ReverseCool, care este benefică în cazul sistemelor de răcire pasivă. Frecvenţele de funcţionare ale plăcii sunt cele standard, 600MHz pentru nucleu şi 800 pentru memorii.

PERFORMANŢE

Cu 2728 de puncte obţinute în 3DMark05 şi un scor final de 1.77, placa se încadrează în media soluţiilor Radeon X1300Pro. Sistemul de răcire îşi face datoria, deşi am observat că temperaturile sunt la limită, chiar şi într-o carcasă bine aerată.

CONCLUZIE

Chiar dacă performanţele nu o remarcă din "mulţime", răcirea pasivă scoate în evidenţă ASUS EAX1300Pro Silent.

Preţ	Garanţie	Contact
454 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
454 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1300Pro • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 600/800MHz • Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-SUB, S-Video

Teste

Far Cry 1280	38.43	F.E.A.R. 1280	17
Far Cry 1600	25.85	F.E.A.R. 1600	11
Far Cry 1280 4X/8X	25.86	F.E.A.R. 1280 4X/8X	10
Far Cry 1600 4X/8X	13.22	F.E.A.R. 1600 4X/8X	4
Half Life 2 1280	31.09	DOOM 3 1280	23.2
Half Life 2 1600	22.54	DOOM 3 1600	15.3
Half Life 2 1280 4X/8X	21.98	DOOM 3 1280 4X/8X	14.0
Half Life 2 1600 4X/8X	11.79	DOOM 3 1600 4X/8X	6.2
AquaMark3 Default	41907	3DMark05 Default	2728

Performanţe **1.77**

Jocuri: 1.34 Sintetice: 0.35 Dotări: 0.08

Hercules
XPS 2.140





Hercules este o companie cunoscută pentru componentele multimedia şi perifericele pentru PC. Gama XPS este îmbunătăţită cu modelul 2.140, un sistem de boxe 2.1 cu o putere totală de 40W RMS.

CONSTRUCŢIE

Sateliţii acestui sistem de boxe pot fi înclinaţi după preferinţele utilizatorului datorită piciorului de sprijin flexibil. Pe satelitul stâng sunt plasate atât controlul de volum, cât şi mufa jack pentru căşti.

CALITATE AUDIO

Boxele nu distorsionează la volum maxim, dar calitatea sunetului la acest nivel al decibelilor este sub medie. Subwoofer-ul, construit din lemn, redă clar frecvenţele joase, dar la un nivel scăzut al volumului. Sateliţii sunt construiţi din plastic şi beneficiază de tehnologia HAT (Hercules Aluminium Transduction). După spusele producătorului, cele două difuzoare per satelit redau sunetele cu frecvenţa cuprinsă între 150Hz şi 20kHz.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu va satisface gusturile melomanilor pretenţioşi, Hercules XPS 2.140 oferă o calitate decentă a sunetului. Acest model este destinat în special utilizatorilor mai liniştiţi, care doresc un simplu sistem 2.1 pentru birou.

Preţ	Garanţie	Contact
189 RON	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Putere subwoofer: 20W RMS • Putere sateliţi: 2x10W RMS Răspuns în frecvenţă subwoofer: 30-150Hz • Răspuns în frecvenţă sateliţi: 150-20.000Hz • Telecomandă: Nu • Ieşiri: Căşti • Număr canale: 2.1 • Reglaje: volum

Performanţe **7.1**

Dotări: 7 Performanţe: 7.5

Newance
TRIPLECONE





Newance Triplecone este o carcasă ergonomică, cu un design plăcut şi dotări de excepţie.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Având dimensiunile 50x20.5x55.7cm, carcasa este construită din oţel şi are o greutate de 11.4kg. Newance Triplecone se poate încuia cu una dintre cele două chei, pentru a preveni accesul neautorizat la unităţile externe. Montarea unităţilor interne şi externe se realizează foarte uşor prin intermediul şinelor. Pentru conectarea rapidă a perifericelor, în partea superioară stângă sunt dispuse cele două porturi USB 2.0, iar în cea dreaptă se găseşte portul Firewire. Dotarea cu un ventilator de 120cm si cu un tunel ce direcţionează aerul în interiorul carcasei asigură o răcire optimă a procesorului. Adiţional se mai pot monta încă două ventilatoare de mari dimensiuni (120mm) şi unul de 80mm. Carcasa nu este livrată cu o sursă, dar la capitolul dotări am putea adăuga cei trei senzori pentru temperatură şi panoul LCD de pe partea frontală ce ajută la monitorizarea eficientă a temperaturii din interiorul carcasei. Turaţia ventilatoarelor poate fi modificată foarte uşor cu ajutorul potenţiometrului de pe partea laterală a carcasei.

CONCLUZIE

Newance Triplecone poate adăposti un sistem foarte performant, oferind posibilităţi de extensie mărite şi o circulaţie a aerului eficientă.

Preţ	Garanţie	Contact
450 RON	24 luni	DigitalMond International

Detalii tehnice

Compatibilitate: ATX, microATX, E-ATX • Număr ventilatoare: 4 5.25" externe: 5 • 3.25" interne: 6 • 3.25" externe: 2 • Geam lateral: Nu • Ecran LCD: Da • Material construcţie: oţel Greutate: 11.4kg • Porturi frontale: 2xUSB. Firewire, audio

Performanţe — 9.6

Dotări: 9.8 | Performanţe: 9.2

HP
Photosmart 8050





HP Photosmart 8050 este o imprimantă cu jet de cerneală, compactă şi cu un aspect plăcut. Fotografiile sunt imprimate pe hârtie specială cu dimensiunea de 10x15cm.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Imprimanta este dotată cu un ecran LCD de 1,8 inch şi un cititor pentru cardurile de memorie. Fotografiile pot fi tipărite şi fără ajutorul unui calculator prin conectarea directă a unei camere foto la portul PictBridge sau de pe un card de memorie. Imprimanta este dotată cu două cartuşe tricolore, în primul se găsesc culorile cyan, magenta şi galben, iar în cel de-al doilea foto cyan, foto magenta şi negru.

CALITATE IMPRIMARE

Fotorafiile pot avea o dimensiune de 10x15cm şi o rezoluţie maximă de 4800x1200dpi. Calitatea imprimărilor se apropie foarte mult de cea a fotografiilor clasice, iar culorile sunt vii şi reproduse cu exactitate. Imprimarea paginilor alb-negru şi color se realizează cu o viteză de 21 de pagini pe minut.

CONCLUZIE

HP 8050 este o imprimantă practică, silenţioasă şi cu un design simplu. Aceasta este destinată utilizatorilor obişnuiţi ce doresc să aibă şi posibilitatea de imprimare a fotografiilor, dar poate sta foarte bine şi pe biroul de la serviciu.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Tehnologie: Inkjet • Rezoluţie maximă: 4800x1200dpi • Display LCD: Da • Conectare USB 2.0: Da • Dimensiune fotografie: 10x15cm • Viteză imprimare color: 21ppm • Viteză imprimare color: 21ppm • Dimensiuni: 158x465x229mm • Greutate: 4.21kg

Performanţe — 8.9

Dotări: 9 | Performanţe: 8.7

RPC
WR1456





RPC WR1456 este un router destinat unei reţele de mică anvergură, care oferă facilităţile necesare unei conexiuni prin cablu sau wireless.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Facilităţile oferite de RPC WR1456 sunt excelente: suport pentru mai multe adrese IP pe interfaţa WAN şi posibilitatea configurării lor pentru utilizări diferite pentru LAN, suport pentru DNS dinamic şi DNS relay, suport pentru până la zece profile pentru setările Virtual Server, necesare accesării resurselor din reţeaua internă de către utilizatorii din exterior. Pe lângă Virtual Servers, router-ul permite şi redirecţionarea manuală a unor porturi şi configurarea de Port Triggering. Componenta wireless poate cripta transferul de date prin intermediul protocoalelor WEP sau WPA cu chei private de 40 sau 128 biţi. Singurele lucruri neplăcute la acest produs sunt carcasa, confecţionată din material plastic, şi antena, care dă o senzaţie de fragilitate.

PERFORMANŢE

Modulul wireless oferă conectare atât în standardul 802.11b, cât şi 802.11g, oferind un transfer maxim teoretic de 54Mbps. Transferul între interfaţa internă şi cea externă a atins o rată de 32Mbps, în condiţiile în care firewal-ul era pornit.

CONCLUZIE

Un router excelent pentru o reţea de mici dimensiuni, cum ar fi una din cadrul unui birou.

Preţ	Garanţie	Contact
244 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Conectori: 1xWAN, 4xLAN • Standarde wireless suportate: 802.11b/g • Criptare date: 40/128bit WEP/WPA • Antenă: Externă • Firewall: Da • Port forwarding: Da • DNS dinamic: Da

Performanţe — 8.2

Implementare: 8.5 | Facilităţi: 8.1

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



DISTIRBUITOR KVM



PRELUNGITOR VGA



SPLITER VGA



CABLU IDE - ROTUND



CABLU ALIMENTARE SATA



ADAPTOR USB
- SERIAL



ADAPTOR USB INFRAROŞU



CABLU IMPRIMANTĂ - USB

Toate produsele îndeplinesc standarde tehnice, calitatea este garantată.
2 ani garanţie, valabile în stoc.

Official Distributor
roline®
Designed in Switzerland

Samsung
WriteMaster SE-W084





Samsung WriteMaster SE-W084 este o unitate externă de citire/scriere a mediilor optice CD și DVD oferită în format slim, ceea ce înseamnă că dispune de un mecanism identic cu cel al unităților pentru notebook-uri, dar și de viteze corespunzătoare.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Dispozitivul se prezintă într-o carcasă din material plastic care îl face astfel ceva mai sensibil la șocuri. Modelul SE-W084 dispune doar de interfață USB2.0, fără a oferi și suport pentru firewire, în timp ce alimentarea se face de la priză prin intermediul unui alimentator extern. Calitatea scrierii este asistată de o memorie-tampon de 2MB și de tehnologia Buffer Under Run Free. Pachetul este completat de suita Nero, care include printre altele Nero Express 6, InCD 4 și playerul DVD, Nero ShowTime.

PERFORMANȚE

În practică, unitatea se dovedește a fi silențioasă, ușor de manevrat și instalat, nefiind necesare drivere pentru Windows XP. Testarea s-a efectuat prin scrierea unei structuri de directoare și fișiere totalizând 4200MB, pe care unitatea le-a depus pe un mediu optic DVD+R în 18’ 20”.

CONCLUZIE

Samsung SE-W084 este un model recomandat celor care dispun de un notebook căruia îi lipsește o unitate de scriere a DVD-urilor.

Preț	Garanție	Contact
600 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfețe: USB2.0 · Dimensiuni: 128 x 12.7 x 127mm
Alimentare: 220V · Viteză scriere DVD+R/RW/DL: 8x/8x/4x
Viteză scriere DVD-R/RW/DL: 8x/4x/2x · Viteză scriere CD-R/RW: 24x/24x · Viteză citire CD/DVD: 8x/24x · Timp de acces CD/DVD: 110ms/100ms · Buffer: 2MB · Compatibilitate: Windows 98/Me/2000/XP

Performanțe — 8.9

Dotări: 8.5 · Performanță: 9.2

Hercules
Classic Webcam





Hercules, un nume deja cunoscut în domeniul echipamentelor multimedia, intră pe piața camerelor Web cu modelul Classic Webcam destinat în mod special calculatoarelor portabile.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Camera se remarcă printr-un design ergonomic și rezistent. Senzorul optic este protejat de o carcasă metalică, iar suportul clemă cu o suprafață adezivă permite fixarea camerei în diverse poziții și rotirea ei cu 360° orizontal și 120° vertical. Ca o noutate în domeniu, produsul este prevăzut cu un senzor de luminozitate infraroșu care comandă aprinderea celor patru LED-uri albe poziționate în jurul obiectivului, permițând astfel operarea în condiții de luminozitate redusă.

PERFORMANȚE

Senzorul VGA CMOS de 350K pixeli permite captură video la rezoluțiile de 640x480, 320x240 și 160x120 cu o frecvență maximă de 30 de cadre pe secundă. Fluxul video este mai puțin fluent la rezoluția maximă, dar calitatea imaginii este peste medie. Cu ajutorul programului de pe CD-ul inclus, se pot captura imagini cu o rezoluție interpolată de până la 1280x960. Cablul USB este retractabil, dar prea scurt pentru sistemele desktop.

CONCLUZIE

O cameră Web cu multiple dotări și un bun raport calitate/preț, care se adresează aplicațiilor de tip video chat.

Preț	Garanție	Contact
79 RON	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Rezoluție imagine/video: 1280x960/640x480 · Senzor: CMOS
Rezoluție senzor: 350.000 pixeli · Control expunere: Manual și electronic · Control balans alb: Automatic · Captură video: 30fps · Iluminare minină: 0 lux · Interfață: USB2.0

Performanțe — 8.5

Dotări: 9 · Calitate imagine: 8

BenQ
X530





BenQ X530 este un kit compus dintr-o tastatură multimedia și un mouse cu trei butoane și rotiță de scroll, ambele wireless, ansamblul având un aspect sobru și elegant.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Pachetul cuprinde, pe lângă componentele deja menționate, patru baterii AA, adaptor de la conector USB la PS/2 destinat tastaturii și un manual cu instrucțiuni. Produsul nu are nevoie de drivere, tastatura fiind compatibilă cu standardul Microsoft, oferind un acces rapid la funcțiile importante ale browser-ului, acces la clientul de e-mail și funcții multimedia de control al volumului și al unui player media.

PERFORMANȚE

De partea tastaturii nu există decât cuvinte de laudă, oferind o senzație plăcută la apăsarea tastelor. Nu același lucru se poate spune și despre mouse care, chiar dacă forma lui este ergonomică, oferă un timp de răspuns deranjant care nu va fi apreciat de pasionații jocurilor de acțiune. După montarea bateriilor se face sincronizarea cu perifericele, în cazul mouse-ului aceasta făcându-se mai greu din cauza nemarcării evidente a butonului.

CONCLUZIE

Un produs foarte bun pentru birou datorită aspectului serios, dar de evitat pentru amatorii de jocuri.

Preț	Garanție	Contact
118 RON	24 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Interfață: USB2.0 / PS/2 · Conectare: 2.4GHz radio
Tastatură: Multimedia · Mouse: 3 butoane, scroll · Alimentare 4 baterii AA

Performanțe — 8.2

Implementare: 7.5 · Facilități: 9



Premiile IT&C ale României pentru anul 2005

www.premii-tic.ro

Sub înaltul patronaj al Guvernului României

Martie 2006

Organizator

events
www.events.ro

Parteneri

ALCATEL · Astral o companie UPC · Connex Vodafone · Cosmote · isis m3 multimedia modeling · Microsoft · ROMTELECOM · ZTE中兴 · WSP

Parteneri media

N24 știri sau nu știi · Magic FM · XtremPC · audio-video · BBW · CHIP · COMPUTERWORLD · COMUNICATEDEPRESA.RO · connect · eWEEK · Market Watch · neogen.ro · NET REPORT · NETWORKWORLD · PC-Practic · PC Magazine · PHOTO · România liberă · SOLUȚIA IT

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xpc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Benchmark / Overclocking / Cooling

Vreau şi eu un sfat, vă rog!

Aş vrea să reduc turaţia ventilatorului de la cooler. Ştiu că sună ciudat, dar aş vrea să fac această operaţiune prin metode software. Am la serviciu un sistem Dell care are turaţii foarte mici la ventilatorul sursei şi mai este unul pe carcasă la fel de silenţios. Am încercat să alimentez cu 5V ventilatoarele, dar nu se învârt deloc. ***bogdanb1***

Un soft nu poate controla voltajul/amperajul pe care sursa îl dă către coolere. Îţi trebuie ceva hardware, o rezistenţă, un cablu care se găseşte în comerţ şi are rol de rezistenţă, fie un variator. Cam astea ar fi soluţiile pe care le ai la dispoziţie. Cooler-ul nu pleacă la 5V pentru că este conceput să meargă la 12V, în cel mai fericit caz ar pleca la 9V. ***zero3***

Se poate controla turaţia ventilatoarelor şi prin metode software doar dacă ştie placa de bază, caz în care trebuie să foloseşti aplicaţia SpeedFan. Mai simplu este să îţi cumperi un controller de turaţie. ***IL Dotore***

Unele ventilatoare pleacă şi la 5V. Cel mai comun este să le alimentezi la 7V, în felul acesta aproape toate funcţionează. ***AsAsIn8eR***

Eu prefer controllerele de turaţie. Îl poţi face uşor cu ajutorul schemelor care se găsesc pe Internet, sunt destule. Piesele pentru unul bun şi simplu ajung la vreo 5RON maximum. Am făcut aşa ceva şi mergea chiar foarte bine, dar până la urmă am pus mâna pe nişte controllere de la Titan. ***tddl***

FORUM: Plăci video

Placă video fierbinte?

Problema pe care o am este aceea că în timp ce joc ceva se întâmplă, ca după vreo 30-40 de minute să mi se blocheze şi să nu mai pot face altceva decât să resetez calculatorul. După restart se întâmplă ca în momentul în care ar trebui să apară ecranul de start de Windows monitorul să intre în stand by iar imaginea îmi revine doar după ce îl restartez de vreo două-trei ori. Placa video stă în mod normal la 52-54 de grade, iar în timpul jocurilor ajunge până la 82 de grade, procesorul are 49 de grade şi ajunge la maximum 52, harddisk-ul lucrează şi el la 37 de grade iar chipset-ul atinge maximum 60 de grade. O dată, în timp ce jucam NFS Most Wanted, au început să îmi apară pe ecran nişte chestii ciudate, pe un fond albastru, după care îmi rămânea un ecran acoperit de galben şi negru care însoţea blocarea calculatorului. ***writemero***

Problema ta cred că se trage de la lipsa unui flux de aer în carcasă. Temperaturile mari pe care le ai la componentele din sistem asta indică. Îţi recomand să montezi un fan în spatele carcasei, care să scoată aerul afară şi unul în faţă care să bage aer. De asemenea, îţi recomand să schimbi pasta de pe GPU, garanţia nu o pierzi dacă operaţiunea decurge perfect, fără să afectezi fizic placa. ***Coza***

Garanţia o poţi pierde doar dacă îşi dau ăia seama că ai dat jos cooler-ul, deci atenţie mare la ce faci şi la ce pastă pui! ***Neon Biker***

>>> NECAZURI CU VPU-RECOVER >>>

Autor: Lisnic Bogdan

Am o placă video Gigabyte ATI Radeon 9550. Pe ea am jucat fără probleme Quake 4, DOOM 3, Half Life 2 etc., dar în Far Cry îmi face figuri. Imaginea dispare, dar sonorul nu. Uneori apar nişte diagonale multicolore apoi revine jocul şi îl pot continua. Când închid jocul, apare VPU Recover, care îmi spune că resetează placa video pentru că nu mai răspunde la drivere. Când deschid calculatorul îmi apare o fereastră de eroare "Can not load low level device driver. Please restart application!". Are vreo legătură cu faptul că joc Far Cry cu majoritatea setărilor de calitate la maximum?

XtremPC: De cele mai multe ori, tipul de eroare "VPU Recover" apare din cauza unor probleme software: fie incompatibilităţi ale driver-ului cu jocul, fie cu sistemul de operare. Există totuşi neşansa ca această eroare să fie afişată în momentul în care placa video prezintă un defect, posibilitate exclusă în cazul tău, dat fiind că alte jocuri rulează fără probleme. Poţi încerca dezinstalarea driverelor video şi utilizarea ultimei versiuni pe care o găseşti la www.ati.com. Dacă erorile nu dispar, îţi sugerez să dezactivezi VPU Recover din opţiunile avansate ale driverelor video. De asemenea, poţi încerca scăderea calităţii imaginii în jocul respectiv şi dezactivarea funcţiei antialiasing. Far Cry necesită o placă grafică puternică pentru a putea fi rulat la setări de calitate maximă, iar Radeon 9550 face parte din segmentul entry level pe piaţa acceleratoarelor 3D.

>>> ÎNTREBARE REFERITOARE LA RAM >>>

Autor: Ioniţă Mihai

Tocmai am achiziţionat o placă de bază ASUS 7V600 cu chipset VIA KT600 şi am găsit în BIOS nişte opţiuni care nu ştiu în ce măsură mi-ar afecta performanţa sistemului: DRAM Burst Lenght 8qw, S2K BUS Driving Strenght, AGP SKEW byte 14. Pe lângă acestea, la meniul Power mai este o setare legată de frecvenţa procesorului: CPU Speed 1467/1833/2200. Pe acesta l-am setat la 1833MHz şi procesorul are temperatura de 46.5 grade. Există vreun risc dacă setez această frecvenţă la 2200MHz?

XtremPC: Opţiunile Burst Mode prezente în BIOS sunt corespondente parametrilor de funcţionare ai unităţilor de stocare, memoriei şi plăcilor de extensie PCI. Activarea modului Burst aduce de la sine creşterea performanţelor, dar să nu te aştepţi la un salt spectaculos al cadrelor pe secundă în jocuri. DRAM Burst Lenght se referă la cantitatea de date care se transmite în mod "burst" (accelerat). Este recomandat ca această opţiune să fie activată doar dacă nu apar probleme de stabilitate. S2K este bus-ul procesoarelor AMD Athlon pe Socket A, iar opţiunea S2K BUS Driving Strenght este recomandat a fi lăsată pe auto. AGP, SKEW ajută la obţinerea unor frecvenţe ridicate ale portului AGP, dar de multe ori nu obţii o creştere a performanţelor sesizabilă şi, în plus, stabilitatea sistemului poate avea de suferit. De asemenea, această opţiune ar trebui lăsată pe auto. CPU Speed se referă la frecvenţa de lucru a procesorului şi nu se setează după bunul plac. Dacă procesorul este tactat la 1833MHz (adică Athlon XP 2500+ sau Sempron 2600+) şi tu îl pui la 2200MHz, se numeşte overclocking. Este posibil ca procesorul să funcţioneze fără probleme în acest fel, dar există şi neşansa ca acesta să se defecteze. Interesează-te ce model de procesor deţii şi la cât este tactat şi setează-l ca atare.

>>> DOUĂ NELĂMURIRI >>>

Autor: Nidelea Cristian - Florentin

Am o placă video Leadtek PX6600GT TDH Extreme ale cărei memorii lucrează la 1120MHz şi GPU-ul la 550MHz. De când am luat-o am observat că am probleme la calculator. În primul rând mi se tot bloca în Windows, deşi nu rulam nici o aplicaţie. Apoi, am observat că şi în jocuri îmi face probleme la modul că diverse obiecte din ele (clădiri, maşini etc.) se colorau mai mult sau mai puţin cu verde. Am întrebat un prieten şi mi-a spus să încerc cu Riva Tuner să reduc frecvenţele de funcţionare. Am pus nucleul la 500MHz, respectiv memoria la 1100MHz. Aşa o ţin de atunci şi îmi merge totul perfect. Însă aş vrea să îmi funcţioneze în parametrii ei standard. O a doua nelămurire ar fi legată de procesoarele Athlon64. Am un astfel de procesor cu ratingul 3500+. În CPU-Z îmi scrie că are nucleu ClawHammer. Îmi puteţi spune FSB-ul lui? Înainte să-l cumpăr, la diverse firme am văzut acest procesor în oferte şi în dreptul rubricii FSB scria fie 800, fie 1000, 1066 sau chiar 2000.

XtremPC: Faptul că în denumire este strecurat cuvântul Extreme înseamnă că placa funcţionează la frecvenţe mai mari decât cele specificate de NVIDIA pentru nucleul 6600GT. Nu este normal să o foloseşti la frecvenţe reduse şi îţi sugerez să te duci cu ea la garanţie. Termenul FSB a fost scos din vocabularul ce înconjoară procesoarele Ahtlon64 şi asta, în principal, datorită includerii în pastila de siliciu a controller-ului de memorie. Practic, frecvenţa de funcţionare a procesoarelor Athlon64 se obţine înmulţind frecvenţa HTT cu multiplicatorul. La Athlon64, frecvenţa HTT este de 200MHz. Ce ţi s-a spus legat de 800MHz (1600DDR) şi 1000MHz (2000DDR) este de fapt ce a mai rămas din FSB, şi anume legătura dintre procesor şi chipset. Această frecvenţă se obţine prin înmulţirea HTT-ului cu un multiplicator: 4x în cazul procesoarelor pe Socket 754 si 5x pentru cele cu 939 de pini.

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicaţii sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preţ RON
LGA775 - SLI/CrossFire													
1	MSI P4N Diamond	**9.16**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.26	4.12	0.78	XPC74	**653**
2	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	**9.12**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	10	3	2x1000Mbit	Da	4.23	4.08	0.81	XPC74	**870**
3	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	**9.11**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.08	0.84	XPC74	**N/A**
4	ASUS P5N32-SLI Deluxe	**9.10**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74	**837**
5	ASUS P5WD2-E Premium	**9.02**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74	**946**
6	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	**9.00**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74	**924**
7	MSI 975X Platinum	**8.95**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74	**N/A**
8	ABIT NI8 SLI	**8.77**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74	**594**
9	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	**8.76**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.12	3.94	0.70	XPC74	**607**
10	ASRock 775i915PL-SATA2	**8.38**	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.06	3.84	0.48	XPC74	**274**
LGA775 - High End													
1	Gigabyte GA-8I955X Royal	**9.04**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.85	XPC74	**855**
2	ABIT AW8-MAX	**9.03**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74	**N/A**
3	ASUS P5LD2 Deluxe	**8.91**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74	**726**
4	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	**8.90**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74	**628**
5	EPoX 5LDA+GLI	**8.76**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74	**557**
6	Intel D955XBKLKR	**8.74**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74	**765**
LGA775 - Mainstream													
1	ASUS P5WD2	**8.93**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74	**696**
2	MSI 945P Neo-F	**8.72**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000Mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74	**459**
3	Gigabyte GA-8I945P-G	**8.71**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74	**398**
4	Foxconn 945G7MA-8KS2	**8.63**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74	**482**
5	Intel D945GNTL	**8.63**	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74	**436**
6	ASRock 775DUAL-880Pro	**8.47**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74	**208**
7	AOpen i915Gm-PL	**8.43**	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74	**348**
8	ASRock 775TWINS-HDTV	**8.35**	ATI Radeon Xpress 200+ULi 1573	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74	**246**
9	ASUS P5VD1-X	**8.32**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74	**243**
10	Foxconn 915PL7MH-S	**8.28**	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.05	3.80	0.43	XPC74	**258**
11	Foxconn RC4107MA-RS2	**8.06**	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	3.94	3.61	0.51	XPC74	**310**
12	Intel D101GGCL	**7.47**	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	3.60	3.40	0.47	XPC74	**269**
Socket 939 - SLI High End													
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4,47	4.57/4.53	0,82	XPC74	**802**
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4,46	4.46/4.49	0.85	XCP72	**857**
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	**714**
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	**649**
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	**701**
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	**611**
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	**821**
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	**558**
Socket 939 - NonSLI High End													
1	ASUS A8R-MVP	**9,54**	Radeon Xpress 200 + ULI M1575	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4,40	4,50	0,64	XPC74	**463**
2	MSI K8N Neo4 Platinum	**9.39**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	**455**
3	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	**9.38**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	**462**
4	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	**9.37**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	**590**
5	ABIT AN8 Ultra	**9.27**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	**491**
6	ASUS A8N-E	**9.25**	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	**386**
7	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	**9.20**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	**286**
8	Albatron K8NF4U7	**9.12**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	**369**
Socket 939 - SLI Mainstream													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	**465**
2	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	**490**
3	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	**711**
4	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	**399**
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	**13.57**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	**444**
Socket 939 - NonSLI Mainstream													
1	EPoX 9NPA+	**9.28**	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	**403**
2	ABIT AN8	**9.21**	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	**562**
3	MSI K8N Neo4-F	**9.19**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	**325**
4	ECS nFORCE4-A939	**9.15**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	**300**
5	ABIT AX8	**9.14**	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	**473**
6	Gigabyte GA-K8NF-9	**9.05**	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	**356**
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	**9.04**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	**357**
8	Albatron K8X890 Pro	**9.02**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	**348**
9	WinFast 761GXK8MB-KRS	**8.95**	SiS 761GX + SiS965	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	3.97	4.43	0,55	XPC74	**197**

Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Preț RON
Tuner TV Intern Hardware MPEG-2										
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70	**329**
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70	**329**
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70	**325**
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70	**411**
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70	**230**
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70	**267**
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70	**N/A**
Tuner TV Mainstream										
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70	**219**
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70	**273**
3	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70	**148**
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70	**248**
5	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70	**110**
6	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70	**106**
7	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70	**151**
Tuner TV extern										
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70	**379**
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70	**439**
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.0**	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74	**241**
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70	**349**
5	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70	**265**
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70	**418**
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70	**186**
8	Compro VideoMate U900	**70.3**	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70	**330**

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	Eizo FlexScan L578	**9.8**	1000:1	250cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, hub USB, mufă căști	XPC64	**2487**
2	Samsung SyncMaster 173P	**9.6**	700:1	270cd/m^2	25ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1489**
3	LG Flatron L1780U	**9.4**	500:1	250cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1482**
4	BenQ FP71E+	**9.3**	500:1	300cd/m^2	8ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, mufă căști	XPC64	**1398**
5	AG Neovo M-17	**9.2**	400:1	300cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	50W	Pivot, boxe stereo 2x2W, mufă căști, Hub USB	XPC64	**1049**
6	Samsung SyncMaster 172X	**9.1**	500:1	270cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	-	XPC64	**1277**
7	Samsung SyncMaster 730MP	**9.0**	450:1	200cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	55W	Hub USB, card reader, tuner TV, boxe 2x5W, Telecomandă	XPC64	**2408**
8	LG Flatron L1730B	**8.7**	550:1	240cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1000**
9	LG Flatron L1740B	**8.6**	550:1	240cd/m^2	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**1379**
10	Philips Brillance 170P5ES	**8.6**	450:1	240cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	33W	Boxe stereo 2x2W, mufă căști, Pivot	XPC64	**1344**
11	Iiyama E-yama 17NE1-S	**8.5**	350:1	350cd/m^2	14ms	D-Sub	51W	Boxe stereo 2x2.5W	XPC64	**899**
12	BenQ FP71G	**8.4**	450:1	260cd/m^2	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**952**

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	NEC 1970GX	**8.26**	700:1	400cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, pivot	XPC70	**2397**
2	ViewSonic VX924	**8.06**	550:1	270cd/m^2	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70	**1769**
3	ASUS PW 191	**8.05**	600:1	330cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo	XPC74	**1607**
4	BenQ FP91V+	**8.00**	450:1	400cd/m^2	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70	**1799**
5	Samsung SyncMaster 930BF	**7.83**	700:1	270cd/m^2	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1492**
6	Samsung SyncMaster 950B	**7.80**	700:1	270cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1545**
7	Iiyama ProLite E481S	**7.77**	700:1	300cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70	**1712**
8	Samsung SyncMaster 913N	**7.60**	700:1	300cd/m^2	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70	**1396**
9	Philips 190B6	**7.60**	600:1	250cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, boxe stereo 2x2W	XPC70	**1611**
10	AG Neovo X-19 AV	**7.57**	700:1	250cd/m^2	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70	**2409**
11	Belinea 10 1925	**7.57**	500:1	270cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, boxe stereo 2x1W	XPC70	**1339**
12	Daewoo HL900D	**7.56**	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72	**1457**
13	BenQ FP91GX	**7.53**	550:1	270cd/m^2	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70	**1548**
14	AG Neovo E-19 A	**7.53**	700:1	300cd/m^2	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, ecran de protecție	XPC70	**1759**
15	LG 1980Q	**7.37**	500:1	250cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70	**2000**
16	Philips 190X5FB	**7.30**	500:1	250cd/m^2	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70	**1756**

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
HIGH END														
1	GeCube X1900XTXD-VIE3	8.45	Radeon X1900XT (R580)	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0,88	7,43	0,14	XPC74	2774
2	ASUS EAX1900XTX	8.45	Radeon X1900XT (R580)	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0,89	7,42	0,14	XPC74	N/A
3	ASUS EN7800GTX TOP	7.32	GeForce 7800GTX (NV47)	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0.83	6.36	0.13	XPC71	2415
4	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	7.18	GeForce 7800GTX (NV47)	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0.82	6.22	0.13	XPC71	2239
5	HIS Radeon X1800XT	7.03	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.82	6.09	0.12	XPC71	2350
6	ATI Radeon X1800XT	6.97	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.83	6.05	0.10	XPC71	N/A
7	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2053
8	ASUS EN7800GTX	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2241
9	Galaxy 7800GTX	6.75	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Nu	0.79	5.87	0.09	XPC71	2100
10	ASUS EN7800GT TOP Silent	6.74	GeForce 7800GT (NV47)	420MHz	256MB	256 biți	1240MHz	2xDVI	Da	0.80	5.83	0.11	XPC73	1774
11	Leadtek WinFast PX7800GT Extr.	6.52	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.78	5.61	0.13	XPC71	1679
12	XFX GeForce 7800GT	6.34	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.76	5.46	0.12	XPC71	1735
13	ASUS EN7800GT	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1862
14	Leadtek WinFast PX7800GT	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1609
15	GeCube Radeon X1800XL	5.84	Radeon X1800 (R520)	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.75	4.99	0.10	XPC73	1699
16	Gigabyte Radeon X1800XL	5.83	Radeon X1800 (R520)	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.75	4.98	0.10	XPC73	1449
17	Sapphire X850XT PE	5.48	Radeon X850 (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1180MHz	2xDVI	Da	0.71	4.68	0.09	XPC71	1980
18	ASUS EAX 850XT	5.36	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Nu	0.69	4.55	0.12	XPC71	1994
19	HIS X850XT	5.24	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Da	0.69	4.46	0.10	XPC71	2025
MAINSTREAM														
1	Leadtek WinFast PX6800 GS TDH	4.33	GeForce 6800GS (NV42)	425MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.55	3.67	0.11	XPC72	1026
2	GeCube Radeon RX800GTO3	3.76	Radeon X800GTU (R430)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.57	3.09	0.10	XPC71	659
3	PowerColor Radeon X800GTO	3.75	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Da	0.57	3.07	0.11	XPC71	799
4	Sapphire Radeon X800GTO2	3.69	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.56	3.03	0.10	XPC71	1140
5	ASUS EAX 800GTO	3.61	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	2xDVI	Da	0.55	2.96	0.1	XPC71	901
6	ASUS EN6800	3.47	GeForce 6800 (NV42)	350MHz	256MB	256 biți	600MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.50	2.87	0.09	XPC71	855
7	Leadtek Winfast PX6600 GT TDH Extreme	3.34	GeForce 6600GT (NV43)	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.53	2.71	0.10	XPC71	708
8	GeCube RX1600XTG3-D3	3.24	Radeon X1600XT (R530)	590MHz	256MB	128 biți	1360MHz	2xDVI	Nu	0,57	2,57	0,10	XPC74	799
9	ASUS EAX1600XT Silent	3.23	Radeon X1600XT (R530)	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	DVI+D-Sub	Da	0,56	2,56	0,11	XPC74	825
10	ASUS EN6600GT Silencer	3.17	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.49	2.57	0.11	XPC71	931
11	Chaintech GeForce 6600GT	3.04	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.47	0.09	XPC71	555
12	Sparkle GeForce 6600GT	3.03	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.46	0.09	XPC71	575
13	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.44	0.10	XPC71	625
14	Albatron GeForce 6600GT	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.45	0.09	XPC71	585
15	GeCube Radeon X1600 Pro	2.49	Radeon X1600 (R530)	500MHz	256MB	128biți	780MHz	2xDVI	Nu	0,45	1.94	0,10	XPC73	583
16	HIS Radeon X700 Pro	2.48	Radeon X700Pro (RV410)	425MHz	256MB	128 biți	860MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.45	1.94	0.09	XPC71	595
17	Sapphire Radeon X700 Pro	2.33	Radeon X700 Pro (RV410)	425MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.44	1.82	0.08	XPC71	678
18	Gigabyte 6600 Silent-pipe	2.09	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.62	0.11	XPC71	525
19	Sapphire Radeon X700	1.83	Radeon X700LE (RV410)	400MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.39	0.08	XPC71	465
ENTRY LEVEL														
1	ASUS EAX1300Pro Silent	1.77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,35	1,34	0,08	XPC74	454
2	MSI Radeon X1300Pro	1.77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.10	XPC71	N/A
3	GeCube Radeon X1300PG2	1.76	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.09	XPC71	499
4	Leadtek WinFast PX6600LE	1.39	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	1.06	0.11	XPC71	N/A
5	Club3D GeForce 6600LE	1.35	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.21	1.02	0.11	XPC71	436
6	GeCube Radeon X550GU2	1.34	Radeon X550 (RV370)	450MHz	256MB	128 biți	750MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.30	0.97	0.07	XPC71	361
7	Leadtek WinFast PX6200TD	1.24	GeForce 6200 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	0.93	0.1	XPC71	402
8	Albatron GeForce 6600LE	1.14	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	400MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.20	0.87	0.07	XPC71	451
9	ASUS Radeon X550 Gamer Edition	1.11	Radeon X550 (RV370)	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.81	0.07	XPC71	285
10	ASUS EAX 700LE	1.03	Radeon X700 LE (RV410)	400MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.73	0.07	XPC71	392
11	GeCube Radeon X1300GE2	0.91	Radeon X1300 (RV515LE)	450MHz	256MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.2	0.62	0.09	XPC71	429

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XTREMPC 74

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	Net Brinel Computers	0264 41.46.10	www.brinel.com
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro	RC Computers	021 410.22.97	www.rc-computers.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	RPG Distribution	0232 21.58.60	www.navigatorcenter.ro
DigitalMond International	021 323.81.15	www.digitalmond.ro	Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
Elsaco Electronic	0231 51.42.78	www.elsaco.com	Tape Computer	021 326.49.57	www.tape.ro
Eta-2U Computer	0256 22.02.87	www.eta2u.ro	Tornado Sistems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro
Lasting System	0256 20.12.78	www.lasting.ro			

Prețurile specificate sunt cele în vigoare la data publicării în revistă.
Nu ne asumăm responsabilitatea pentru modificările de prețuri survenite ulterior.

hobby



Liviu Mihai

Microsoft, aventuri în Europa

Uniunea Europeană nu se joacă, iar Microsoft este conştientă de acest lucru.

De peste 20 de ani codul-sursă al sistemului de operare dezvoltat de Microsoft reprezintă unul dintre cele mai bine păzite secrete din lume. Este, totodată, unul din mijloacele prin care Microsoft îşi ţine competitorii la distanţă, alături de strategia includerii în sistemul de operare a unor programe precum Internet Explorer sau Windows Media Player. Ambele tactici au dat roade de-a lungul timpului, numai că în ultimii ani acestea sunt obiectele proceselor în care Microsoft este acuzată atât pe continentul nord-american, cât şi în Europa. Sau, mai bine spus, mai ales în Europa, unde Consiliul Uniunii Europene pare a fi de neînduplecat. O primă bătălie s-a dus pentru Windows Media Player. Rezultatul a constat în apariţia a două noi versiuni de Windows XP (Home şi Professional), care includ în titlu litera N, aceasta simbolizând lipsa lui Windows Media Player din cadrul sistemului de operare.

Dacă în Statele Unite situaţia pare a fi ceva mai roz, în Europa compania americană a suferit pierderi grele, amenda-record de 610 milioane de dolari pe care Uniunea Europeană i-a aplicat-o fiind deja de notorietate.

Ameninţată în continuare cu amenzi de 2,45 milioane de dolari pe zi în cazul în care nu le va facilita companiilor producătoare de software accesul la anumite fragmente ale codului-sursă care să le permită acestora să dezvolte aplicaţii pentru servere, Microsoft a luat decizia istorică de a permite accesul limitat la codul-sursă al Windows-ului. La auzul acestei veşti, mulţi s-au grăbit să elogieze istorica decizie luată de Microsoft, mergându-se până la a se zvoni că vom avea un sistem de operare Windows Open Source. Nimic mai fals! Compromisul făcut de Microsoft seamănă cu anunţurile şi reclamele care au titlul mare şi atrăgător în centrul paginii, iar jos sunt notate, cu un font foarte mic, greu lizibil, o serie de precizări mai puţin încântătoare. În primul rând, este vorba de faptul că accesul la cod se face numai contra cost. Nu s-au făcut încă publice sumele pe care producătorii de software ar fi nevoiţi să le achite, însă este de aşteptat ca aceastea să fie destul de prohibitive pentru a le permite doar companiilor importante să aibă acces la cod. În al doilea rând, Microsoft nu va permite copierea codului respectiv, ci doar vizionarea acestuia. Este o situaţie oarecum ilară. Ne putem imagina grupurile de programatori care plătesc biletul la intrare, aruncă o privire asupra codului şi pleacă fericiţi că au avut ocazia istorică de a vedea o părticică din codul-sursă al sistemului de operare Windows. Se pare însă că Uniunea Europeană nu a fost la fel de amuzată de propunerea celor de la Microsoft, considerând că aceasta trebuie îmbunătăţită. Dincolo de supoziţiile şi aprecierile răutăcioase la adresa ofertei pe care Microsoft a supus-o spre aprobare Consiliului European, trebuie spus că aceasta reprezintă totuşi un pas important făcut de gigantul software, chiar dacă este şi loc de mai bine.

În altă ordine de idei, peripeţiile celor de la Microsoft pe bătrânul continent nu se opresc aici, ci continuă pe teritoriul francez, unde Jandarmeria a decis să renunţe la Internet Explorer, respectiv Outlook Express, şi să treacă la Firefox, respectiv Thunderbird. Motivele invocate sunt respectarea standardului WC3 şi securitatea oferită de aplicaţiile dezvoltate de Mozilla. Ba chiar mai mult. Purtătorul de cuvânt al Jandarmeriei franceze a declarat că este luată în considerare migrarea către Linux.

Aşadar, Microsoft are, în prezent, viaţă grea în Europa (şi nu numai), iar pentru a readuce lucrurile pe un făgaş favorabil pentru ea, compania americană va trebui să adopte o schimbare radicală de atitudine.





S-a lansat noua generaţie BitDefender!

Pentru protecţia eficientă a calculatorului instalaţi BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD şi introduceţi cheia de mai jos:



AB81A553E1A557A7AF1F

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

INTERNET EXPLORER 7 PREVIEW

Doar evoluţie



Microsoft a lansat o versiune beta a mult aşteptatei versiuni 7 a browserului Internet Explorer. Denumită Internet Explorer Preview, aceasta este prima versiune destinată publicului larg.

Printre îmbunătăţirile aduse se numără navigarea într-o singură fereastră cu ajutorul taburilor, detecţia furturilor de identitate de gen phising şi suportul pentru fluxurile de ştiri RSS, dar într-un mod care le permite să fie accesate şi de alte aplicaţii. Din păcate, această ultimă facilitate este ambiguă, nereuşind să explice clar ce va face şi, mai ales, cum va face acest lucru. Această versiune mai aduce un suport ActiveX blocat implicit, un câmp de căutare rapidă pe Internet în care se pot selecta mai multe motoare de căutare şi alte îmbunătăţiri de performanţă. A fost introdusă posibilitatea ştergerii datelor confidenţiale (history sau cookies) direct din interfaţa principală, în mod similar funcţionând şi adăugarea unor adrese de Web ca bookmark.

Din păcate, această versiune funcţionează doar pe Windows XP, având totodată şi unele probleme cu JavaScript şi cu alocarea memoriei. Tehnologic aduce îmbunătăţiri în privinţa suportului CSS şi suportului pentru formatul PNG, din păcate cunoscutul Acid Test 2 având în continuare dificultăţi grave de afişare.

Alte dificultăţi nedorite au apărut prin conflictele cu Google AdSense şi mai ales prin descoperirea, la nici câteva ore de la lansare, a primului bug care ar putea fi folosit ca modalitate de atac al unui sistem.

NOVELL LINUX

Mai mult, mai bun… mai repede

Novell este un nume binecunoscut în industria IT, odată fiind aproape sinonim cu noţiunea de reţea. În 2003 a achiziţionat cunoscutul dezvoltator SUSE şi a început îmbunătăţirea şi distribuirea lui ca sistem de operare alternativ.

De curând a fost făcută la Paris o demonstraţie cu viitorul lor sistem de operare, Novell Linux 10. Prezentarea s-a axat în general pe aspectele multimedia ale sistemului de operare, precum redarea de fişiere audio şi video sau conectarea la un iPod şi o cameră digitală. Vor exista şi facilităţi pentru mediul de afaceri, exemplul fiind un instrument de conversie a macro-urilor de MS Office într-un format acceptat de StarOffice. O altă problemă rezolvată de Novell este cea a codării fişierelor MP3. Această tehnologie este patentată de Fraunhofer Institute, licenţa necesară fiind incompatibilă cu licenţa GPL sub care este distribuit Linux. Novell a prezentat Banshee, tehnologia proprie de codare,



distribuită însă ca open source fără a intra sub incidenţa licenţei GPL. Totodată Novell a demarat o iniţiativă lăudabilă: accesând adresa www.novell.com/coolsolutions/feature/16798.html puteţi vota aplicaţia pe care o doriţi portată pe Linux. Topul celor mai votate este destul de ciudat, existând evident AutoCAD, Dreamweaver sau Photoshop, dar şi aplicaţii mai anonime pentru utilizatorii din România. Folosindu-şi notorietatea şi capacitatea dezvoltatorilor, Novell doreşte să influenţeze deciziile companiilor producătoare de software astfel încât să avem măcar speranţe privind posibila existenţă a acestor aplicaţii sub Linux.

ACROBAT 3D

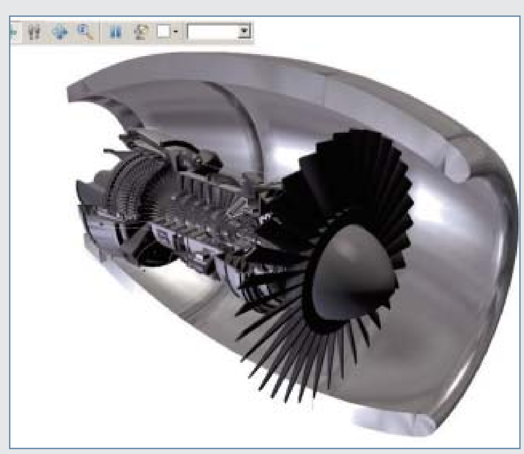
Adobe în lumea proiectării asistate

Formatul PDF nu mai are nevoie de nici o prezentare, fiind arhicunoscut şi folosit. Adobe a decis însă că a venit vremea unei actualizări. Ţinta lor este de data aceasta proiectarea asistată de calculator.

Adobe Acrobat 3D este menit să aducă portabilitatea mult aşteptată aplicaţiilor de grafică tridimensională. Acum se pot introduce într-un fişier de tip PDF modele generate de o varietate de programe de proiectare asistată astfel încât persoanele care deschid ulterior documentul să-l poată vizualiza exact aşa cum a intenţionat autorul.

Cu ajutorul versiunii actuale de Acrobat Reader obiectul tridimensional se poate roti, deplasa, mări sau micşora, existând şi posibilitatea iluminării sau schimbării fundalului. Totul se face rapid şi simplu prin activarea opţiunii Enable 3D, resursele consumate fiind rezonabile iar calitatea foarte bună chiar şi pe o placă video cu capabilităţi 3D modeste.

Cu ajutorul versiunii Acrobat Professional 3D se pot modifica de asemenea şi texturile, iluminarea sau animaţiile modelelor tridimensionale, creându-se astfel adevărate simulări interactive accesibile oricui, prin inserarea unor astfel de fişiere într-un document Office portabilitatea fiind dusă la maximum.

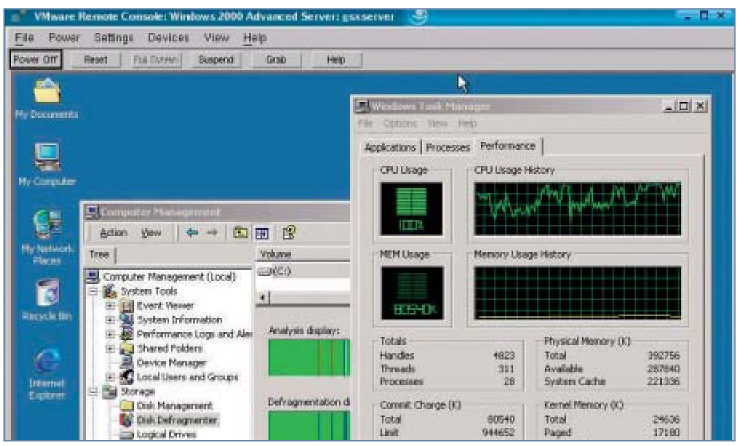


VMWARE DEVINE GRATUIT

Virtualizare pentru oricine

VMware este un nume cunoscut în lumea utilizatorilor calculatorului, produsele sale fiind folosite pentru instalarea unui Linux în scopul satisfacerii curiozității sau pentru îndeletniciri mai serioase și mai lucrative. Însă poziția de lider al pieței a fost periclitată în urmă cu trei ani prin achiziționarea de către Microsoft a companiei Connectix împreună cu produsul acesteia Virtual PC. În ziua de azi, existența excelentului Novell Xen 3.0 și iminenta apariție a Microsoft Virtual Server 2005 au produs schimbări în oferta VMware.

Astfel, cunoscutul produs de virtualizare software VMware GSX a devenit gratuit. VMware a lansat în trecut în mod gratuit produsul VMware Player, care însă nu era capabil să creeze mașini virtuale, ci doar să le folosească pe cele deja create. Cu GSX Server se vor putea realiza astfel de imagini bootabile, utilizatorul putând practic rula câte sisteme de operare îi permite puterea de calcul. Această mișcare e menită să mărească ponderea de piață a produselor VMware, utilizatorii de GSX Server putând deveni ulterior posibili utilizatori de ESX Server, care este mult mai puternic și nu are nevoie de un sistem de operare instalat pentru rulare, dar care nu mai este gratuit. Probabil un impuls în luarea acestei decizii au fost și iminenta apariție a soluției de virtualizare de la AMD, denumită Pacifica, precum și lansarea soluției Intel, GSX Server având suport pentru ambele.



SONGBIRD

Winamp + Firefox



Există companii software care și-au făcut un renume și au câștigat afecțiunea publicului în ciuda unui catalog software sărac în titluri. Una dintre aceste glorii este Winamp.

Unul dintre programatorii din fosta echipă Winamp, Rob Lord, împreună cu o echipă de programatori au lansat pe piață o ediție timpurie a ceea ce s-ar putea foarte ușor numi "inamicul numărul unu iTunes". Songbird este denumirea caldă sub care se ascunde un player care dorește să revoluționeze piața multimedia. Cum?

În primul rând trebuie remarcat faptul că se bazează pe același motor ca și produsele Mozilla, adică XUL. Aceasta îi asigură atât posibilitatea de a rula pe orice platformă, cât și o extensibilitate practic nelimitată, așa cum Firefox ne-a obișnuit deja. Apoi urmează capacitățile de a reda aproape orice format audio, pentru cele nesuportate putându-se aduce suport prin intermediul extensiilor și posibilitatea creării de liste inteligente de melodii, după ce criterii și în ce ordine dorim.

Dar marele avantaj este integrarea perfectă cu serviciile online. În loc să folosim un player dedicat care este legat de un singur site, cum este cazul iTunes, acum putem accesa practic orice adresă care oferă facilități de descărcare sau de cumpărare online. În acest scop, imediat după instalare sunt disponibile adresele Amazon, CDbaby, Audible, eMusic și Connect. Songbird dispune de un browser Web încorporat care permite navigarea, căutarea și folosirea unei pagini Web ca listă de melodii.

Singurul aspect negativ remarcat până acum este arhicunoscutul consum de memorie al interfeței bazate pe XML. Dar, dincolo de aceasta, viitorul Songbird este strălucit și merită urmărit cu interes.

SEARCHGATE

Google contra Guvernului american

"Poporul care cedează puțină intimitate în favoarea securității nu merită nici una dintre ele și le va pierde pe amândouă." Păcat că vorbele lui Benjamin Franklin au fost uitate de propriul popor!

Având nevoie de anumite date necesare în aplicarea unei deosebit de controversate legi de protecție a copiilor de pornografia pe Internet numită Children's Online Protection Act, Departamentul de Justiție al Statelor Unite le-a cerut unor nume importante din scena Internetului anumite date. Cei citați sunt Yahoo!, AOL, Microsoft și Google. Dacă Yahoo!, Microsoft și AOL s-au conformat, dar nu doresc să divulge date confidențiale, Google se opune categoric acestei citări. Informațiile cerute de oficialități privesc anumiți termeni de căutare și datele privind indexarea site-urilor disponibile în urma acestor căutări.

Această cerere ciudată ridică iar semne de întrebare privind intimitatea navigatorilor și problemele ridicate de accesul Guvernului american la aceste informații considerate de facto ca fiind confidențiale.

Din nefericire, în urma acestei atitudini Google a trebuit să se prezinte în fața instanței în februarie, fiind citată de Guvernul federal. Dincolo de aparentul eroism și atitudinea demnă se pare că se ascund mult mai multe. Mai precis, explicații pentru cookie-urile persistente timp de zeci de ani sau legarea căutărilor de numele de utilizator, lucruri observate de altfel de orice utilizator mai atent. De remarcat că această atitudine independentă nu a împiedicat gigantul Internetului să colaboreze din plin cu Guvernul chinez, o simplă comparație între rezultatele căutărilor pe google.com și google.cn după anumiți termeni arătând cât de dură este această cenzură.



ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

XtremPC

Prima revistă cu DVD din România

PLĂTEȘTI 12 PRIMEȘTI 24!

ABONEAZĂ-TE ÎN PERIOADA 01 MARTIE - 31 MAI ŞI VEI PRIMI GRATUIT XTREMPC ÎNCĂ 12 LUNI

*Abonându-te în perioada menționată vei primi abonamentul XtremPC pe 12 luni, iar la expirarea acestuia vei primi un nou abonament complet gratuit pentru încă 12 luni.

Primeşti în plus:

- CADOU UN BRELOC XTREMPC
- LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ SAU LA SERVICIU ÎN FIECARE LUNĂ
- PREŢUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI



COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT

Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, Bucureşti 040037, Tel: 021-331.11.33/35

SECURITATE ÎN WINDOWS VISTA

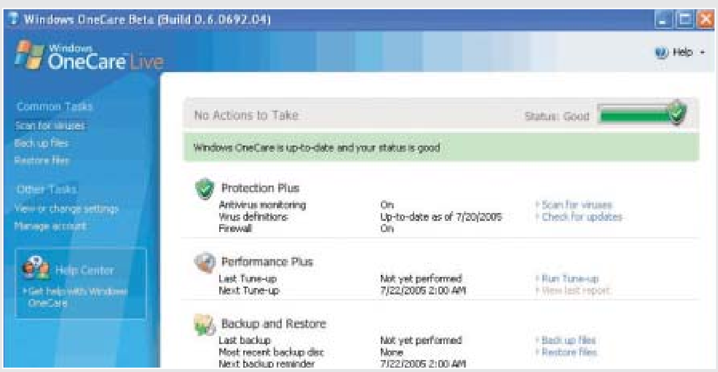
Facilităţi aproape complete

Încă de la lansarea Service Pack 2 pentru Windows XP principala ţintă a Microsoft a fost securitatea. De la umilul şi atât de puţin fiabilul Internet Connection Firewall din versiunea iniţială s-a trecut la Windows Firewall, introdus de Service Pack 2, şi se va ajunge în final în Windows Vista la un produs care se poate numi cu adevărat firewall.

Acesta va fi un firewall care va oferi filtrare de pachete în ambele sensuri, atât la intrare, cât şi la ieşire. Astfel se va elimina principala problemă a produsului prezent care efectuează această operaţiune într-un singur sens. Se vor putea crea reguli care să limiteze sau să întrerupă complet accesul unei aplicaţii la Internet, se vor putea crea reguli doar pentru unele servicii sau adrese IP, totul securizat prin IPSEC. Administratorii de domenii Active Directory vor aprecia posibilitatea configurării lui cu ajutorul şabloanelor, făcând administrarea şi configurarea lui mai rapide şi mai sigure.

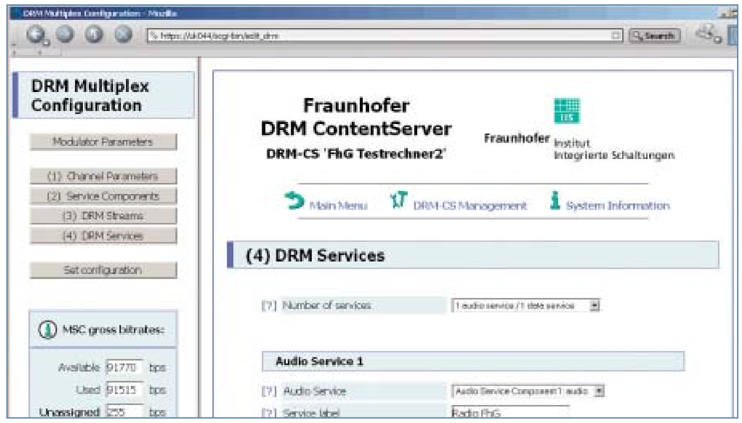
Microsoft Antispyware a fost redenumit Windows Defender şi a intrat în al doilea stadiu de testare, urmând să fie finalizat până la lansarea Vista şi să fie inclus în acesta, atât în versiunea client, cât şi în cea server. Îmbunătăţirile privesc interfaţa, modul de actualizare şi integrarea cu clientul de e-mail Outlook.

Din păcate, veştile privind integrarea unui antivirus s-au dovedit a fi false. Vista nu va avea un produs antivirus încorporat. Bazat pe tehnologia achiziţionată acum trei ani de la firma românească GeCad, acesta urmează să fie disponibil doar contra cost prin intermediul serviciului One Care începând din luna iunie.



PROTECŢIA LA COPIERE

Inovaţii de la Fraunhofer Institute



Acum mai bine de zece ani, această firmă a inventat un format care a devenit rapid regele soluţiilor de compresie a sunetului. Nu oferă cea mai bună calitate, dar raportul dintre acesta şi dimensiunea fişierului este optim.

De curând, Fraunhofer Institute a anunţat că intenţionează să lanseze o nouă metodă de protecţie menită să limiteze rata explozivă a pirateriei. Metodele actuale de protecţie la copiere sunt puţin fiabile, necesită instalări de aplicaţii sau modificări ale playerelor, ducând deseori la scandaluri şi procese, cazul Sony fiind cel mai cunoscut.

Modul în care se doreşte limitarea distribuirii ilegale a fişierelor este acum diferit. Tehnologia Fraunhofer va anexa o semnătură digitală, cunoscută în domeniul graficii ca watermark, ce va permite urmărirea pieselor în momentul în care ajung în reţelele P2P. Această metodă va altera insesizabil piesa astfel încât aceasta să poată fi recunoscută fără posibilitate de confuzie. Suplimentar, piesele cumpărate online din magazine virtuale de genul iTunes vor avea o semnătură unică, cunoscută şi ca hash, aferentă fiecărui cumpărător. Astfel se poate afla imediat provenienţa unei piese muzicale.

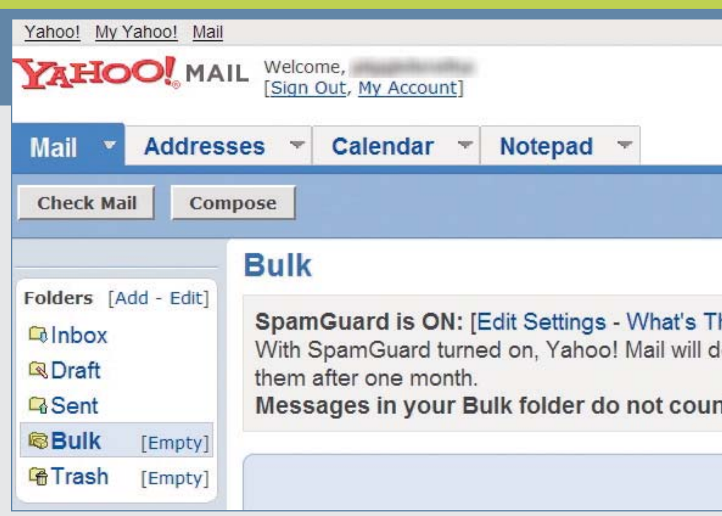
Rămâne de văzut cât de eficientă va fi această metodă, evident în ipoteza că va fi adoptată, pentru că majoritatea pieselor care se transferă în reţelele P2P nu sunt cumpărate online, ci sunt copiate după CD-uri audio. Ceea ce poate limita foarte mult utilitatea reală a tehnologiei Fraunhofer.

YAHOO! ŞI AOL IAU DECIZII CIUDATE

Spam sau e-mail?

Yahoo! si AOL au pornit un nou fel de serviciu menit să scutească de necazuri marile corporaţii care trimit mesaje de e-mail în cantităţi mari.

Un filtru împotriva spamului nu va fi niciodată 100% eficient. Unele mesaje vor scăpa nefiltrate, în timp ce altele vor fi pe nedrept marcate ca spam şi reţinute. Drept urmare, ca răspuns la plângerile unor companii, AOL şi Yahoo! au venit cu o soluţie inedită. Aceasta constă în eludarea filtrelor antispam pentru clienţii care vor plăti o sumă anume pe mesaj. Cu preţuri variind de la un sfert de cent până la un cent pe mesaj, contractul le va garanta expeditorilor trimiterea intactă a mesajului. Sistemul este pus la punct în colaborare cu compania Goodmail Systems, care va asigura şi tehnologiile de verificare şi certificare a acestor mesaje plătite. Fiecare mesaj trimis de un utilizator al serviciilor Goodmail va avea o cheie care îi va permite verificarea autenticităţii, astfel încât amatorii de mesaje nesolicitate să nu poată profita de noul sistem.



Evident că de aceste servicii nu va beneficia oricine. Sunt necesare o istorie economică fără pată, lipsa unor acţiuni în justiţie, trimiterea de pe un număr dinainte stabilit de servere şi altele. Primii clienţi care au apelat la noul serviciu sunt Crucea Roşie Americană şi New York Times.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.myfonts.com/whatthefont/



Celor care lucrează în domeniul graficii deseori li se întâmplă să aibă nevoie de un font anume. Din păcate, căutarea într-o listă de mii de fonturi comparând mereu cu originalul tipărit cere o răbdare de Sisif. Site-ul de față pune capăt agoniei: este necesară o simplă imagine scanată cu fontul respectiv și care respectă indicațiile date, iar el se va ocupa de găsirea fontului căutat. Aparținând cunoscutei companii Bitstream, acest site vă oferă și posibilitatea de cumpărare a fontului descoperit.

Hardware



www.oldcomputers.net

După cum se observă chiar din adresă, acesta este un site destinat tehnologiilor vechi care au căzut la testul timpului. Aici puteți găsi, aranjate cronologic, echipamentele IT care au însoțit lumea din 1971 până în 1989. Celebrele Altair 8800, Atari 800 și Apple II sunt prezentate cu date tehnice și fotografii. Din păcate, nu toate produsele au parte de o descriere amănunțită, dar există o multitudine de link-uri către alte site-uri similare care doresc să păstreze amintirea Goanei după Aur IT.

Software



www.portableapps.com

Nimic nu este mai frustrant pentru un utilizator decât lipsa aplicațiilor cu care este obișnuit atunci când nu se află la calculatorul său. Site-ul de față este menit să minimizeze această problemă. Deși este abia la început iar panoplia de produse oferite este destul de mică, în curând se vor găsi aici o multitudine de aplicații care pot fi copiate pe un stick USB și luate la drum cu tot cu setări și utilizate la fel ca cele de acasă.

Internet



www.virustotal.com

Fiecare producător major de produse antivirus oferă și o pagină de unde se poate efectua o scanare online a sistemului. Pagina de față are o altă apropiere. În caz că aveți suspiciuni în privința unui fișier, tot ce trebuie este să faceți upload pe site iar acel fișier va fi scanat cu ajutorul a nu mai puțin de 23 de produse antivirus, printre ele regăsind Kaspersky Antivirus, McAfee Virus Scan sau Eset NOD32. Dacă rezultatul scanării este negativ, puteți fi sigur de inofensivitatea fișierului.

Jocuri



www.mame.net

Dincolo de grafica realistă și sunetul tridimensional, jocurile moderne nu oferă întotdeauna originalitatea și frumusețea miilor de jocuri pentru computer sau console care au existat în deceniile trecute. Pentru nostalgicii sau pentru curioșii care doresc să retrăiască acele începuturi există Multiple Arcade Machine Emulator, care oferă aproximativ 5000 de jocuri din perioada 1970-1990. Din nefericire, jocurile efective nu sunt oferite din cauza restricțiilor, existând însă alte site-uri care le oferă gratuit.

CATALOAGE SOFTWARE

Astfel de site-uri au apărut din dorința legitimă a utilizatorilor de Windows de a avea un loc unde să găsească centralizate și aranjate pe categorii cât mai mult din noile apariții software. Ulterior au apărut știrile, apoi testele software, precum și fișierele din alte domenii adiacente: MacIntosh, Linux, jocuri. Utilitatea unor astfel de cataloage este incontestabilă, indiferent dacă se caută o aplicație anume sau una care să îndeplinească anumite cerințe.

www.softpedia.com

Este o inițiativă integral românească ce a reușit să depășească celebritatea locală și să se afirme ca unul dintre cele mai bune site-uri de profil. Este structurat pe secțiuni, acestea ocupându-se de aplicațiile Windows, Mac, Linux, jocuri și drivere. Structurarea este bine făcută iar domeniile alese sunt relevante, punctul forte al acestui site fiind însă rapiditatea actualizărilor. Singurele



probleme ar fi sărăcia rubricii dedicate telefoanelor mobile, care este practic un catalog de terminale, și neordonarea inspirată a rezultatelor căutărilor. Site-ul oferă și o rubrică de știri, precum și una de teste software, tot conținutul fiind accesibil și ca flux RSS.

www.soft32.com

Este o apariție relativ nouă față de ceilalți concurenți, oferind un catalog complex și bine pus la punct. Căutările sunt relevante și rapide, dar din păcate nu se poate căuta sau afișa o listă de aplicații după tipul de licență. În general, este prezentă impresia că e un site mult mai orientat către promovarea unor produse contra cost decât pe alte site-uri similare. Ceea ce deranjează sunt interfața nu tocmai ergonomică, lipsa unei căutări avansate și o penurie de aplicații gratuite.

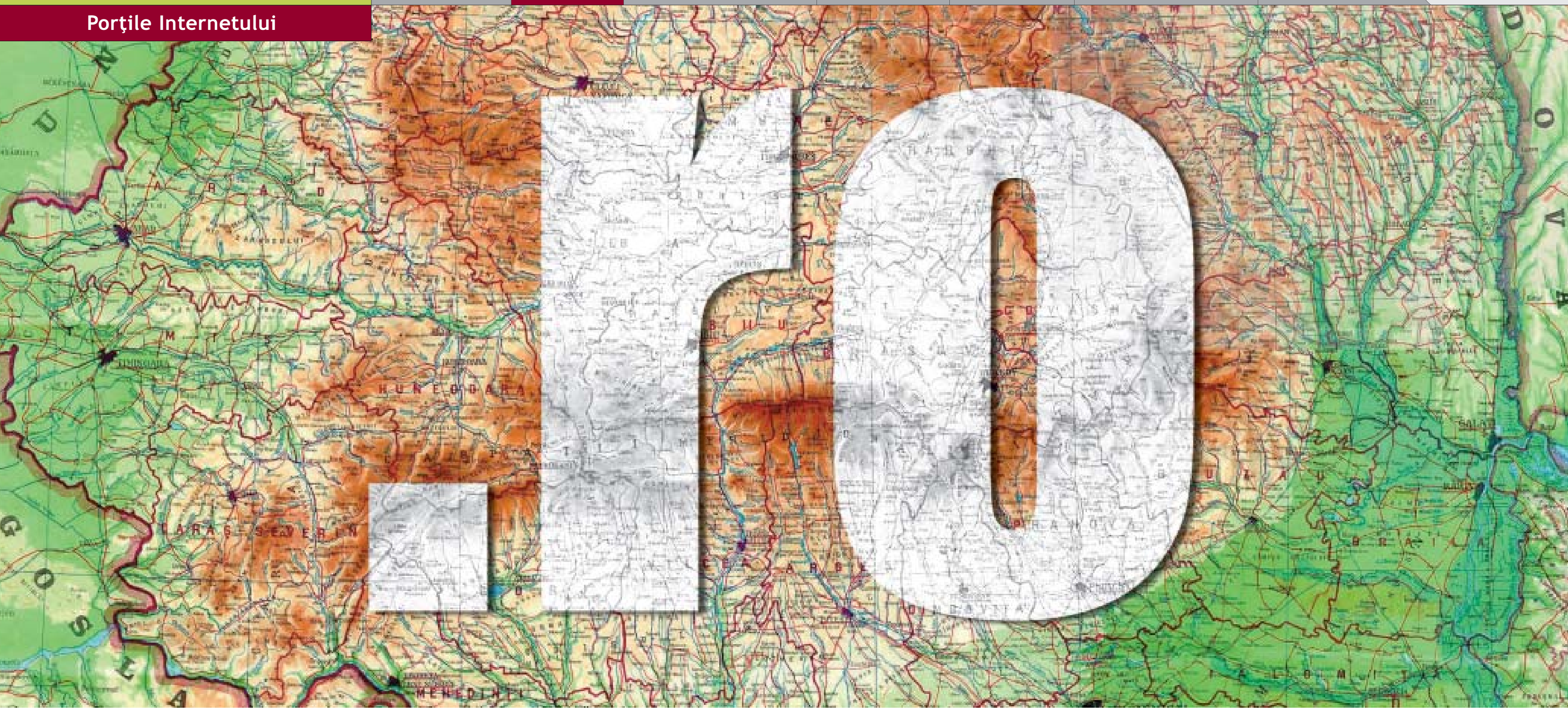
www.download.com

Monstrul consacrat al site-urilor de profil care a însoțit Internetul aproape de la nașterea lui a cunoscut nu demult o actualizare a interfeței, fiind una din cele mai plăcute adrese de profil. Baza de date de aplicații este imensă iar ordonarea ei bine făcută. Pentru fiecare categorie sunt oferite și sugestii precum Most Popular, Editor's Pick sau New Releases, menite să faciliteze accesul la aplicațiile importante. Căutarea avansată oferă multe câmpuri de filtrare și este mult mai rapidă și facilă. În plus, există secțiuni dedicate aplicațiilor pentru sectorul terminalelor mobile, al muzicii în format MP3 și al fișierelor video.

www.tucows.com

Odată Mecca navigatorilor în căutare de aplicații, acest catalog a pierdut încet podiumul. Deși a avut și el parte de o actualizare din punct de vedere vizual, conținutul a rămas în continuare mai sărac decât cel al nou-intraților pe scenă. Interfața este plăcută și eficientă, dar din păcate celelalte aspecte îl trag în jos: lipsa unei căutări avansate, lipsa sortării listelor de aplicații și, cel mai grav, lipsa actualizărilor programelor oferite. Singurul punct meritoriu ar fi prezența a două site-uri cu replicare automată pe teritoriul României, facilitând accesul mult mai rapid la fișierele oferite.





PORŢILE INTERNETULUI

PORTALURI ROMÂNEŞTI

Numărul şi calitatea serviciilor oferite de portalurile Web reprezintă un indice important pentru maturitatea şi nivelul de dezvoltare pe care le-a atins Internetul într-o anumită ţară.

PRIN DEFINIŢIE, PORTALUL WEB CONSTITUIE, sau se doreşte a fi, punctul de plecare pentru navigarea pe Internet, locul unde utilizatorul poate găsi numeroase informaţii utile, fie incluse chiar în paginile portalului, fie prin link-uri către alte site-uri. Scopul portalului este tocmai acela de a-i facilita utilizatorului găsirea rapidă a informaţiilor căutate. Pentru a-şi realiza menirea, portalul oferă diverse servicii (în mod gratuit sau în schimbul unei sume de bani) şi realizează o catalogare a site-urilor Web. Yahoo!, MSN şi America Online sunt cele mai răsunătoare nume din acest domeniu, numărul foarte mare de vizitatori făcând din acestea cele mai populare portaluri la ora actuală.

La 14 ani de la dobândirea accesului la Internet, România beneficiază de o porţie în continuă creştere din Marea Reţea, iar portalurile Web româneşti sunt acum suficient de mature. Sau aşa ar trebui. Deşi nu se pot compara cu suratele lor de peste Ocean din multe puncte de vedere, portalurile româneşti sunt oglinda nivelului de dezvoltare a Web-ului autohton, unde designul Web a devenit una dintre cele mai populare şi rentabile ocupaţii. Un lucru este cert: cantitativ, portalurile româneşti stau bine, în timp ce calitatea serviciilor şi promptitudinea informaţiilor oferite sunt criteriile în funcţie de care sunt judecate chiar de către vizitatori. Vizitatorii, mai precis numărul lor, reprezintă etalonul în funcţie de care se poate stabili succesul unui anumit portal. Analizând din punct de vedere financiar legătura dintre portaluri şi vizitatori, este clar că pentru orice portal profitul este direct proporţional cu numărul vizitatorilor. Aceştia, pe de o parte, plătesc pentru a beneficia de anumite servicii, iar pe de altă parte cu cât numărul lor este mai mare, cu atât portalul obţine venituri mai mari din publicitate.

Plecând de la aceste considerente, vom realiza pe parcursul acestui articol o evaluare a câtorva dintre cele mai cunoscute portaluri româneşti, punând accentul pe serviciile oferite de acestea şi pe forma pe care o îmbracă informaţiile oferite. Nu vom încerca să realizăm o ierarhie strictă, aceasta fiind reflectată clar de numărul vizitatorilor pe care îi are fiecare portal. Însă vom face o trecere în revistă a serviciilor pe care portalurile avute în vedere le oferă, punctând cele mai importante aspecte şi particularităţi ale acestora. Referirile la traficul înregistrat au în vedere cifrele oferite de site-ul www.trafic.ro.

WWW.KAPPA.RO

Portalul care se laudă cu aproximativ 83 de milioane de vizitatori în ultimii zece ani, kappa.ro, este, conform cifrelor statistice, cel mai apreciat la ora actuală. O privire rapidă peste statisticile oferite de site-ul de contorizare www.trafic.ro este suficientă pentru a observa că cea mai importantă creştere a numărului de vizitatori înregistrată de acest portal a avut loc în luna aprilie a anului precedent, când cifra absolută a obţinut un spor de 35,2%, de la 1.150.966 la 1.556.044 de vizitatori unici. Unul dintre motivele pe care le suspectăm a fi responsabile de succesul acestui portal este modul ergonomic în care sunt organizate serviciile în cadrul primei pagini. Astfel, în centrul paginii sunt afişate cele mai importante secţiuni, precum ştirile din presă şi directorul Web, în timp ce restul serviciilor sunt plasate pe cele două laturi verticale. Kappa.ro pune la dispoziţia vizitatorilor două servicii de e-mail, în afară de cel al propriului domeniu mai fiind disponibil şi domeniul k.ro. De fapt, site-urile k.ro şi kappa.ro participă împreună la obţinerea cifrei corespunzătoare numărului de vizitatori. Secţiunea de download a portalului, deşi nu este una foarte bogată, oferă totuşi cele mai populare programe. Una dintre problemele pe care le-am remarcat este lipsa de pe server a unor aplicaţii listate în cadrul acestei secţiuni. De exemplu, deşi este prezentă în cadrul catalogului, versiunea 0.4 a clientului de e-mail Mozilla Thunderbird nu va putea fi descărcată, nemaifiind prezentă pe server.

Un serviciu special pe care nu multe portaluri Web îl oferă este cel juridic. Superlex este numele acestui serviciu care pune la dispoziţia vizitatorilor două secţiuni: biblioteca de acte normative, unde pot fi consultate legile emise din



1863 până în prezent, şi arhiva de jurisprudenţă, care conţine numeroase speţe (decizii ale cauzelor judecate), utile în special studenţilor la drept şi tinerilor jurişti.

Printre serviciile oferite de kappa.ro se numără, teoretic, scanarea online prin intermediul antivirusului românesc RAV. Există totuşi o problemă! Tehnologia dezvoltată de GeCad a fost achiziţionată de Microsoft, iar serviciul de scanare online nu mai este disponibil din data de 3 septembrie 2003!

WWW.ACASA.RO

Fără a avea vreo legătură evidentă cu postul preferat al iubitorilor de telenovele, acasa.ro este al doilea portal ca număr de vizitatori conform ierarhiei furnizate de trafic.ro. Designul site-ului conferă un aspect ordonat, neaglomerat, care facilitează în acelaşi timp localizarea rapidă a serviciilor oferite. Totuşi, nu este greu de observat o anumită similitudine cu binecunoscutul portal american Yahoo! pe partea de design.

În ceea ce priveşte conţinutul, am numărat nu mai puţin de 32 de secţiuni, putându-se spune cu siguranţă că acasa.ro este un portal bogat în informaţii. În afară de servicii deja clasice precum ştiri, starea vremii, programul principalelor posturi tv sau informaţiile financiare, acest portal oferă şi numeroase alte servicii foarte populare, în special pe continentul nord-american, precum crearea şi menţinerea unui Blog sau Photo Sharing. Lista secţiunilor mai include informaţii despre telefoanele mobile, anunţuri, cumpărături online, bancuri, felicitări virtuale, horoscop, locuri de muncă etc.

Contul de e-mail oferit de acasa.ro pune la dispoziţia utilizatorilor numai 5MB, dimensiunea maximă a ataşamentelor fiind de 2MB. Acest aspect nu-i va deranja foarte mult pe cei care folosesc un client de e-mail pentru descărcarea mesajelor, dat fiind suportul pentru POP3.

Acasa.ro oferă vizitatorilor posibilitatea personalizării paginii principale, aceştia putând alege secţiunile care vor fi afişate. Astfel, utilizatorii înregistraţi vor putea opta pentru includerea în cadrul paginii principale doar a ştirilor dintr-un anumit domeniu (politic, cultural, sport, tehnologie etc.), a previziunilor zodiacale corespunzătoare propriei zodii, a informaţiilor meteo pentru un anumit oraş, a cursului de schimb pentru o singură valută sau a grilei unui anumit post de televiziune.

Divertismentul ocupă un loc important în cadrul acestui portal. Secţiunea cu pricina include, pe lângă programul celor mai importante posturi tv, informaţii din lumea filmului şi a muzicii, precum programul cinematografelor, ştiri din viaţa celebrităţilor, cele mai noi filme în format VHS şi DVD etc.

WWW.ROL.RO

România Online este un nume inspirat de unul dintre cele mai populare portaluri din Statele Unite, America Online. Spre lauda celor care menţin România Online, asemănările dintre cele două se limitează doar la nume, nefiind prezente în cadrul designului elemente împrumutate. Un aspect mai puţin plăcut pe care l-am putut observa, este adevărat, nu de fiecare dată, constă în încadrarea defectuoasă a imaginilor în cadrul secţiunii de ştiri. Este vorba de obicei despre alungirea imaginilor corespunzătoare anumitor subiecte de actualitate.

Utilizatorii înregistraţi beneficiază de un cont de e-mail ce le pune la dispoziţie 20MB pentru stocarea mesajelor şi 10MB spaţiu pentru crearea propriului site Web. Pe lângă acestea, rol.ro oferă numeroase alte servicii, cum ar fi Bursa (secţiune în cadrul căreia pot fi publicate anunţuri din diverse domenii), AirTickets (pentru rezervarea biletelor de avion), scanarea online cu ajutorul serviciului Bitdefender ScanOnLine, photo sharing etc. Merită menţionată şi posibilitatea primirii zilnice a unui newsletter cu cele mai importante ştiri, cursul valutar, prognoza meteo etc. Un rol important în cadrul acestui portal îl joacă informaţiile financiare. Această secţiune include, printre altele, ştiri economice, posibilitatea realizării calculelor aferente conversiilor valutare, rata dobânzilor bancare şi noutăţi legislative.

Discutabilă este plasarea directorului Web pe banda din partea stângă a paginii principale. Din această cauză, spaţiul alocat listării categoriilor şi subcategoriilor este unul restrâns, ceea ce face imposibilă afişarea a mai mult de trei sau patru



subcategorii. Am remarcat, din păcate, un număr destul de mare de link-uri invalide.

WWW.HOME.RO

Cunoscut de unii ca home.ro, de alţii ca go.ro, acest portal prezintă avantajul unei încărcări foarte rapide, mult mai rapide decât a multor altor portaluri româneşti. Dar cum aproape orice aspect pozitiv este însoţit de un dezavantaj, home.ro încearcă să deschidă la fiecare încercare de pagină o fereastră de tip pop-up. Spunem încearcă deoarece facilităţile de gestionare a acestor tipuri de ferestre de care beneficiază majoritatea browserelor moderne sunt suficiente pentru a le bloca eficient.

Home.ro include secţiuni clasice precum ştiri, sport, anunţuri, dicţionar englez-român, jocuri online etc. Unul dintre cele mai vechi şi mai apreciate servicii este contul de dial-up gratuit, care facilitează accesarea portalului home.ro şi a site-urilor cu acest domeniu. Cei care se conectează la Internet prin dial-up pot folosi gratuit acest cont. Informaţiile referitoare la configurarea conexiunii pot fi găsite la adresa www.home.ro/dialup.

O altă facilitate interesantă constă în Toolbar-ul home.ro pentru Internet Explorer. Acesta permite realizarea căutărilor în cadrul directorului Web şi accesarea rapidă a anumitor secţiuni ale portalului.



Unul dintre punctele slabe ale portalului home.ro îl reprezintă secţiunea de ştiri. În prezent, aceasta include doar o singură ştire pe zi, sub titulatura sugestivă Ştirea zilei. Secţiunea de ştiri este una dintre cele mai importante pentru un portal, iar lipsa acestora poate duce la scăderea drastică a numărului de vizitatori.

În cadrul secţiunii de divertisment, una dintre cele mai bogate rubrici este cea a localurilor din cele mai importante oraşe ale ţării. Aceasta oferă o listă foarte bogată de restaurante, baruri, cluburi etc. Căutarea se poate face în funcţie de oraş, de adresa exactă sau de numele localului.

WWW.ROPORTAL.RO

Roportal.ro este ca o emisiune tv matinală care prezintă pe scurt informaţiile cotidiene. Pagina principală a acestui portal include, sub forma unor selecţii, cele mai recente informaţii din toate serviciile oferite. Dintre serviciile de care vizitatorii pot beneficia, amintim anunţurile de diverse facturi, jocurile, galeriile foto şi articolele care acoperă o paletă largă de subiecte de la sfaturi pentru slăbit la prima reacţie nucleară în lanţ. Deşi nu lipseşte nici secţiunea de ştiri, aceasta nu ne-a impresionat din simplul motiv că ştirile nu sunt complete, ci doar spicuiri



din ziare şi nici măcar nu este prezent un link către articolul cu pricina de pe site-ul ziarului citat. Ca notă discordantă, trebuie amintită secţiunea de cumpărături online în care proporţia covârşitoare este reprezentată de produsele electrice şi electronice.

Designul site-ului, deşi puţin nonconformist pentru un portal, nu pune vizitatorii în dificultate. Link-urile către principalele secţiuni sunt plasate în partea superioară a paginii, centrul acesteia este ocupat de cele mai recente informaţii din secţiunile componente, în timp ce în josul paginii se găseşte directorul Web.

WWW.ITBOX.RO

Cu un trafic de 449.929 de vizitatori pe luna ianuarie, ITBox.ro ocupă locul şase în categoria Căutare/Portal a site-ului Trafic.ro. Designul acestui portal poate fi catalogat la o primă vedere ca simplist, lipsit de efecte grafice impresionante. Însă tocmai acest lucru îi conferă o eleganţă aparte, făcând în acelaşi timp navigarea uşoară.

Secţiunile acestui portal includ, printe altele, ştiri, informaţii meteo, horoscop, locuri de muncă, programul tv, jocuri, anunţuri, forum, chat etc. Deşi numeroase, unele dintre secţiunile portalului lasă de dorit în ceea ce priveşte conţinutul. De exemplu, secţiunea de download nu pune la dispoziţia vizitatorilor decât aproximativ 20 de programe ce pot fi descărcate. Este adevărat că sunt prezente nume importante precum Firefox, Yahoo! Messenger, Winamp sau BSPlayer, însă sunt şanse mici ca o astfel de secţiune să atragă un număr mare de vizitatori. Nici revista presei, secţiunea care include cele mai importante ştiri din presă, nu poate fi lăudată, ritmul de actualizare a acestora nefiind zilnic.

WWW.APROPO.RO

Principalul atu al acestui portal este informaţia în adevăratul sens al cuvântului. Aici sunt incluse ştiri din diverse domenii, documentare, articole şi opinii, acoperind domenii precum politica, actualitatea internă şi externă, afacerile, divertismentul, sportul, tehnologia etc. Pe lista serviciilor oferite se regăsesc galeriile foto, posibilitatea realizării rezervărilor la hotel, chat, forum, felicitări virtuale, anunţuri etc. Un serviciu pe care mulţi îl vor considera util şi care nu necesită explicaţii suplimentare este aşa-numitul convertor valutar.

Apropo.ro pune la dispoziţia utilizatorilor un cont de e-mail care oferă 25MB pentru stocarea mesajelor, suport POP3 şi un filtru antispam. Deşi autorii avertizează asupra eventualelor probleme tehnice la nivel de interfaţă, aceasta fiind în teste, putem spune că nu am întâmpinat probleme de acest gen pe parcursul folosirii serviciului cu pricina.

În privinţa ergonomiei, nimic de reproşat. Modul de aranjare a secţiunilor face uşoare localizarea vizuală şi accesarea serviciilor oferite, iar în centru, cum era normal, este situat cel mai important element, şi anume ştirile.

Numărul de vizitatori pe luna ianuarie 2006 ai portalurilor prezentate

site	vizitatori
www.kappa.ro	1.812.002
www.acasa.ro	1.214.154
www.rol.ro	1.156.774
www.home.ro	745.570
www.roportal.ro	678.504
www.itbox.ro	449.929
www.apropo.ro	419.897
www.adresa.ro	240.241

WWW.ADRESA.RO

Situat pe locul opt în cadrul ierahiei realizate de trafic.ro la secţiunea Căutare/Portal la data redactării acestui articol, adresa.ro este un portal nu foarte bogat în conţinut şi nici foarte inspirat din punctul de vedere al designului. Directorul Web, anunţuri, download şi jocuri online sunt principalele secţiuni pe care le pot găsi utilizatorii vizitând acest site.

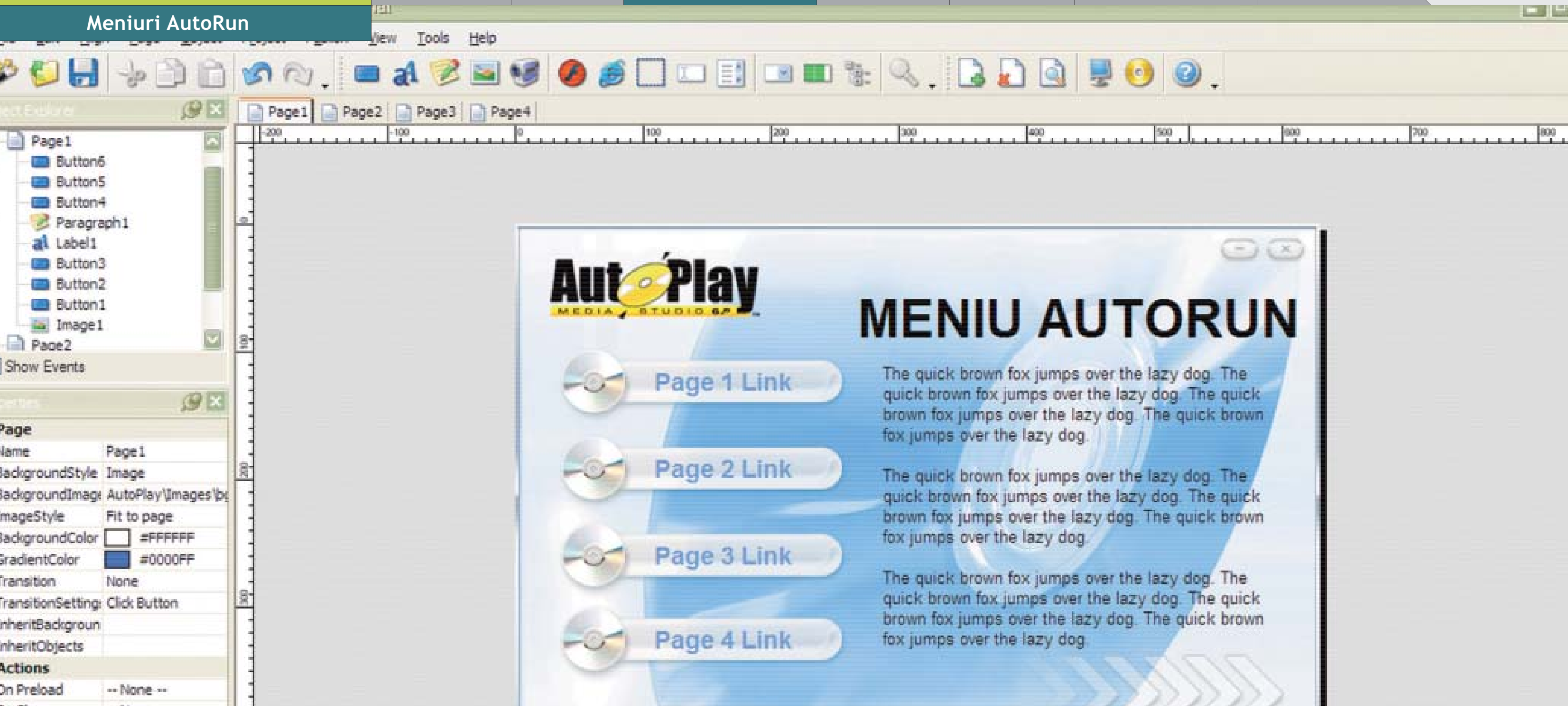
Lipsesc servicii elementare pentru un portal, precum informaţiile meteo, financiare şi ştirile. Un aspect mai puţin obişnuit pentru un portal îl reprezintă includerea în cadrul paginilor a sistemului de reclamă online Google Adds.



PĂRERE FINALĂ

Portalurile româneşti sunt încă mult în urmă, din punctul de vedere al serviciilor oferite, în comparaţie cu cele americane. Pe undeva ar fi fost chiar ridicol să avem pretenţia de a avea la dispoziţie din partea portalurilor româneşti servicii la nivelul celor oferite de portaluri precum Yahoo!. Însă este normal să avem pretenţii de servicii măcar decente. Portalurile româneşti suferă, printre altele, de ştiri actualizate rar, directoare Web dezorganizate şi link-uri invalide, servicii perimate şi alte nereguli. Nedorind însă o încheiere pesimistă în legătură cu acest subiect, nu ne rămâne decât să sperăm că lucrurile vor evolua ceva mai rapid în viitorul apropiat şi că portalurile româneşti îşi vor merita cu adevărat eticheta de portal.

Liviu Mihai



MENIURI AUTORUN
PREZENTĂRI ELEGANTE

Crearea unui meniu de tip AutoRun este una dintre operaţiunile la care apelează din ce în ce mai mulţi utilizatori pentru a-şi personaliza propriile CD-uri sau DVD-uri inscripţionate.

MENIUL AUTORUN (SAU AUTOPLAY, CUM MAI este numit) reprezintă una dintre cele mai simple şi în acelaşi timp utile facilităţi ale sistemelor Windows. Aproape toţi utilizatorii, indiferent de nivelul fiecăruia de cunoştinţe, ştiu ce este acela un meniu AutoRun. Poate cei care au mai puţină experienţă nu ştiu că se numeşte aşa, însă cu siguranţă au avut de-a face cu el sub o formă sau alta. Pentru aceştia, trebuie spus că meniul AutoRun este acel meniu care apare în mod automat în momentul în care este introdus un CD sau un DVD în unitatea optică. În funcţie de conţinutul discului, acest meniu poate lansa automat procesul de instalare a unui joc ori a unui program sau poate chiar lansa aplicaţia asociată fişierelor stocate pe discul respectiv. Spre exemplu, dacă pe CD-ul introdus în unitate sunt stocate melodii în format MP3 sau fişiere video, atunci ar putea fi lansat automat Windows Media Player pentru redarea acestora; dacă în unitate este introdus un CD blank, poate fi lansată automat aplicaţia folosită pentru inscripţionarea discurilor.

Funcţia AutoRun s-a născut o dată cu Windows 95. De atunci şi până la apariţia versiunii Windows XP aceasta nu a suferit modificări majore. Windows XP a fost cel care a adus, pe lângă schimbarea numelui din AutoRun în AutoPlay, o funcţionalitate îmbunătăţită. Este vorba, aşa cum spuneam, de lansarea automată a diverselor aplicaţii în funcţie de conţinutul discurilor introduse în unitatea optică, dar şi de posibilitatea de configurare a comportamentului acestei facilităţi.

O dată cu răspândirea unităţilor optice ReWritable, inscripţionarea propriilor CD-uri şi DVD-uri a devenit o operaţiune la îndemâna oricărui utilizator. Urmarea firească a constat în dorinţa utilizatorilor de a-şi personaliza cât mai mult discurile inscripţionate. Crearea meniurilor care să pornească automat la introducerea în unitate a discului este doar una din modalităţile de personalizare a propriilor discuri.

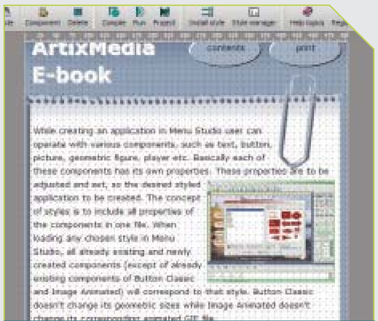
CUM AM TESTAT

Testul comparativ a fost realizat pe un sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ şi o memorie RAM de 512MB DDR400. Spre deosebire de alte teste comparative, nota finală a fost obţinută pe baza unor proporţii diferite faţă de cele obişnuite. Astfel, nota finală a avut în vedere funcţionalitatea programelor în proporţie de 55%, ergononomia acestora 30%, iar resursele şi compatibilitatea în proporţie de 15%. Din cauza faptului că procesul de creare a meniurilor AutoRun este unul destul de dificil pentru utilizatorii care realizează această operaţiune pentru prima oară, am considerat ca fiind foarte importantă partea de ergonomie. Din acest motiv procentul din nota finală acordat ergonomiei este mai mare decât în mod obişnuit.

În ceea ce priveşte funcţionalitatea, am avut în vedere o serie de funcţii care să permită crearea unor meniuri de tip AutoRun profesionale, cu elemente grafice deosebite şi nu doar a unor butoane însoţite de texte scurte. Astfel, una dintre aceste facilităţi o constituie existenţa proiectelor predefinite, aşa-numitele template-uri, care scutesc utilizatorul de pornirea de la zero, dându-i un ajutor în crearea viitorului meniu şi în acelaşi timp având un important rol explicativ. În aceeaşi ordine de idei, foarte util se poate dovedi Wizard-ul inclus cu ajutorul căruia este posibilă configurarea încă de la început a principalilor parametri ai proiectului. Crearea meniurilor cu mai multe pagini, previzualizarea meniului, gruparea şi alinierea elementelor sunt câteva dintre facilităţile esenţiale pe care un astfel de program trebuie să le includă şi pe care le-am urmărit pe parcursul testării. În ceea ce priveşte facilităţile avansate, amintim posibilitatea creării macrourilor şi editarea scripturilor.

Pe partea de ergonomie am urmărit ca programele testate să ofere o interfaţă care să nu facă mai dificilă decât este necesar crearea meniurilor şi să furnizeze accesul rapid la cele mai importante facilităţi oferite, chiar din cadrul ferestrei principale.

Liviu Mihai



Producător: **ArtixMedia**
Web: **www.artixmedia.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 64.15

ArtixMedia Menu Studio 3.7

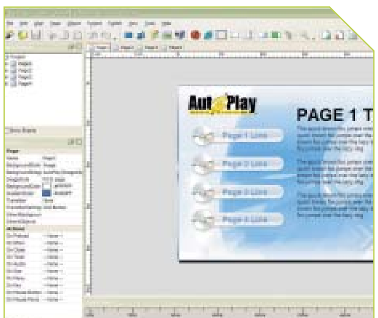
Mediocru din mai toate punctele de vedere, ArtixMedia Menu Studio oferă numai instrumentele elementare pentru crearea meniurilor AutoRun. Utilizatorii care doresc să realizeze meniuri ori prezentări complexe cu acest program vor avea puține șanse de reușită.

SPAȚIUL DE LUCRU

Nefiind un program bogat în facilități, furnizarea accesului rapid la principalele funcții nu a reprezentat o problemă pentru cei care l-au creat. Spațiul de lucru include doar Toolbar-urile prin intermediul cărora pot fi introduse elementele noi și editate paginile proiectului.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Crearea proiectelor noi nu ridică nici un fel de dificultate, Wizard-ul avut la dispoziție oferind posibilitatea configurării celor mai importante aspecte chiar de la început. Proiectele create pot beneficia de elemente simple precum butoane sau imagini, însă nu există posibilitatea adăugării unor elemente complexe precum animații în format Flash. Puțin bizar este modul în care sunt salvate proiectele create. Acestea nu pot fi salvate pe harddisk decât în format propriu (neputând fi scrise pe CD/DVD cu alt program de inscripționare), însă pot fi salvate direct pe un disc optic.



Producător: **Indigo Rose**
Web: **www.autoplaystudio.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 84.85

AutoPlay Media Studio 6.0

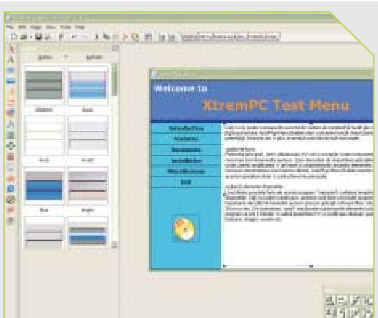
Ajuns la cea de-a șasea versiune, AutoPlay Media Studio este de departe cel mai bun program din acest test, reușind să-și surclaseze concurenții la toate capitolele.

SPAȚIUL DE LUCRU

Pe lângă Toolbar-ul aferent elementelor ce pot fi incluse în cadrul proiectelor, fereastra principală a programului oferă accesul direct la opțiunile caracteristice fiecărui element. Modulul Properties este cel care îi permite utilizatorului configurarea amănunțită a elementelor, acesta modificându-și caracteristicile afișate în funcție de elementul selectat. În cazul în care proiectul creat include mai multe pagini, acestea vor fi afișate sub forma taburilor.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Verificarea ortografică (pentru limba engleză) a textelor este una dintre facilitățile care exemplifică faptul că AutoPlay Media Studio este un program aproape complet. Singura scăpare este imposibilitatea protejării prin parolă a proiectelor create, pentru a împiedica modificarea acestora de către persoanele neautorizate. Cu acest program, pe lângă fișierele aferente meniului de AutoRun, pot fi inscripționate pe CD/DVD și datele (fișiere și directoare) pentru care a fost creat meniul respectiv.



Producător: **Linasoft**
Web: **www.linasoft.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 80.75

AutoPlay Menu Builder 5.1

Deși nu se poate compara din punctul de vedere al complexității facilităților oferite cu câștigătorul testului, AutoPlay Menu Builder oferă suficiente funcții chiar și pentru utilizatorii pretențioși. Aceasta are în plus avantajul unei folosirii mult mai simple.

SPAȚIUL DE LUCRU

Fereastra principală îi oferă utilizatorului, fără nici o excepție, toate instrumentele necesare creării meniurilor AutoRun. Spre deosebire de majoritatea aplicațiilor similare, unde, pentru modificarea în amănunt a caracteristicilor anumitor elemente, este necesară deschiderea unei ferestre diferite, AutoPlay Menu Builder permite realizarea acestei operațiuni chiar în cadrul ferestrei principale.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Unul dintre punctele forte ale acestui program îl reprezintă calitatea template-urilor disponibile. Deși nu foarte numeroase, acestea sunt bine construite, acoperind domenii importante ale utilizării meniurilor AutoRun, precum aplicații software, filme tutoriale, Slide Show-uri etc. De asemenea, merită menționate numeroasele elemente incluse în program ce pot fi folosite în cadrul proiectelor fără o modificare ulterioară, precum butoane, imagini, sunete etc.



Producător: **Alleysoft**
Web: **www.alleysoft.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 51.30

AutoRun Design 3.2

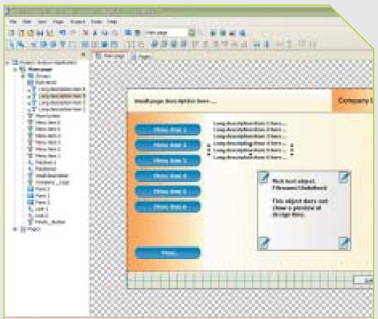
Chiar dacă din punctul de vedere al funcțiilor oferite se poate compara cu unele dintre programele situate pe o poziție superioară, diferența dintre AutoRun Design și celelalte aplicații este una mare, în defavoarea sa. Instabilitatea este unul dintre aspectele pe care nu am putut să i le iertăm.

SPAȚIUL DE LUCRU

AutoRun Design are probleme foarte mari la nivelul interfeței, lăsând impresia că programatorii s-au grăbit să-l termine, uitând să proiecteze unele elemente importante. Fereastra programului nu are fundal. Practic, elementele interfeței se suprapun ferestrei altui program deschis sau Wallpaper-ului de Windows.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Sărac în facilități, AutoRun Design oferă doar un număr redus de elemente ce pot fi introduse în cadrul meniurilor AutoRun. Acestea se rezumă la link-uri Web, butoane, imagini și secvențe audio, respectiv video. Ca o exemplificare a funcționalității reduse pe care acest program o oferă, trebuie spus că proiectele create cu AutoRun Design nu pot beneficia de pagini multiple. De asemenea, lipsesc unele dintre cele mai importante opțiuni de editare și aranjare a elementelor componente ale unui meniu, precum gruparea acestora.



Producător: **PhotoActions**
Web: **www.photoactions.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 75.90

AutorunMagick Studio 2.2

Deși s-a situat în cele din urmă doar pe poziția a treia, AutorunMagick Studio ne-a lăsat totuși o impresie frumoasă.

SPAȚIUL DE LUCRU

Unul dintre punctele forte ale acestui program îl reprezintă tocmai ergonomia ridicată a spațiului de lucru. Un exemplu în acest sens îl constituie modul de organizare a ferestrei de editare a obiectelor. Aceasta conține un număr foarte mare de proprietăți ale obiectelor incluse în proiect. De aceea, ascunderea temporară a anumitor categorii de proprietăți se dovedește o idee bună.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Creatorii programului au acordat o atenție deosebită efectelor aplicate diverselor elemente în funcție de poziția cursorului. AutorunMagick Studio include două tipuri de efecte: pentru momentul în care cursorul trece peste elementul respectiv și pentru click-ul pe acel element. Utilizatorul poate alege dintr-o multitudine de efecte, de la schimbarea aspectului cursorului sau textului până la redarea unui sunet sau afișarea temporară a unui element ascuns. În cazul introducerii căsuțelor de text, există posibilitatea importării acestuia din fișiere în format RTF. Din păcate, din lista elementelor ce pot fi introduse lipsesc listele de tip Drop Down.



Producător: **LeadSign**
Web: **www.leadsign.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 73.90

AutoRunner 2.5

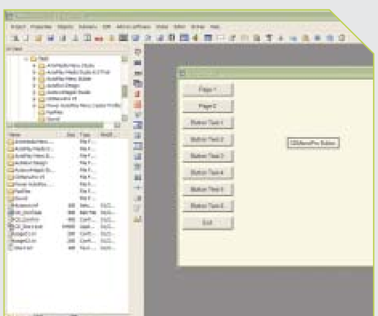
Prezentând un număr redus de opțiuni și de elemente care pot fi incluse în cadrul meniurilor, dar fiind totuși ușor de folosit și oferind rezultate mulțumitoare, AutoRunner nu putea urca mai sus de mijlocul clasamentului.

SPAȚIUL DE LUCRU

Întocmai altor programe selectate pentru acest test, și AutoRunner dispune de o secțiune care permite editarea proprietăților corespunzătoare obiectelor, direct din cadrul ferestrei principale.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

AutoRunner este deficitar la capitolul aranjare a obiectelor. Deși sunt posibile alinierea și redimensionarea acestora în funcție de diverse criterii, programul nu permite gruparea anumitor elemente pentru realizarea mai rapidă a acestor operațiuni. Pe de altă parte, această aplicație poate fi lăudată pentru modul simplu în care sunt finalizate proiectele. După previzualizarea meniului realizat, utilizatorul accesează comanda Build care compilează complet automat proiectul respectiv. Odată salvat, acesta poate fi copiat direct pe CD sau DVD. Pentru realizarea acestei funcții, AutoRunner apelează la utilitarul de inscripționare a discurilor optice inclus în Windows XP. Întreaga operațiune necesită intervenția minimă a utilizatorului.



Producător: **Klaus Schwenk**
Web: **www.cdmenupro.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 62.70

CDMenuPro Editor 5.0

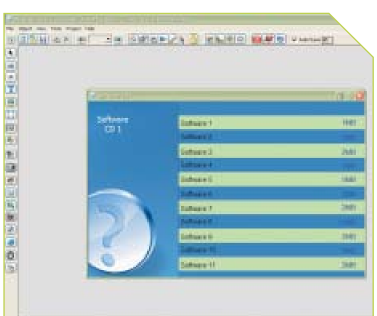
Sărăcăcios și dezordonat sunt cuvintele care caracterizează această aplicație. Curios este faptul că, deși numărul facilităților incluse este redus, CDMenuPro Editor este totuși un program destul de dificil de folosit.

SPAȚIUL DE LUCRU

În afară de fereastra care include meniul propriu-zis, spațiul de lucru al acestei aplicații nu oferă alte elemente ajutătoare. În locul unei secțiuni în care să poată fi realizate eventualele modificări ale elementelor incluse, CDMenuPro Editor oferă o fereastră tip Explorer care permite deschiderea diverselor fișiere și directoare stocate pe harddisk.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Încercând să țină pasul cu aplicațiile concurente, CDMenuPro Editor dispune de un Wizard pentru crearea proiectelor noi. Din păcate, acesta își ratează țelul, fiind alcătuit din prea multe etape care permit doar configurarea unor aspecte prea puțin importante. Elementele pe care CDMenuPro Editor le pune la dispoziție (imagini, butoane etc.) sunt de o calitate îndoielnică. Programul dispune totuși de un editor de butoane. Utilizatorii care nu cunosc limba germană se vor lovi de aceasta pe parcursul instalării programului și chiar în cadrul documentației.



Producător: **Arafasoft**
Web: **www.arafasoft.com**
Tip licență: **Shareeware**

Verdict 73.75

Power AutoPlay Menu Creator Professional 6

Deși în urma notei finale nu a putut ocupa decât o poziție modestă, Power AutoPlay Menu Creator oferă o funcționalitate mulțumitoare, clasându-se pe a treia poziție din acest punct de vedere.

SPAȚIUL DE LUCRU

Spațiul de lucru pe care programul de față îl oferă nu este tocmai cel mai prietenos dintre cele întâlnite. Acesta este aglomerat cu diverse ferestre accesorii redimensionate în mod automat pentru a ocupa doar o mică parte a spațiului de lucru. În afară de secțiunea care conține proprietățile elementelor incluse în meniu, mai sunt afișate informații precum cele legate de numărul paginilor sau fișierele necesare pentru rularea meniului.

OPȚIUNI ȘI ELEMENTE DISPONIBILE

Power AutoPlay Menu Creator este singurul program dintre cele testate care poate salva automat, la anumite intervale de timp, proiectele aflate în lucru. O facilitate interesantă este așa-numita Virtual Drive Creator. Așa cum sugerează și numele, aceasta permite crearea unui drive virtual. Astfel utilizatorul are posibilitatea să testeze meniul creat, pe drive-ul virtual, pentru a detecta eventualele probleme la rularea de pe CD/DVD. Proiectul poate fi salvat și în format executabil comprimat.

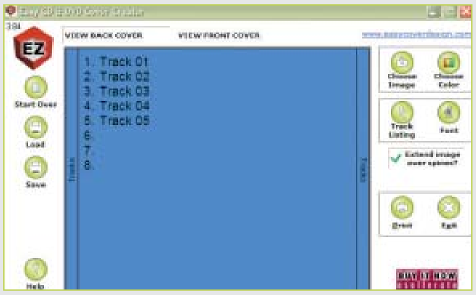
COPERTE PERSONALIZATE PENTRU PROPRIILE CD-URI ŞI DVD-URI

În general, utilizatorii care urmăresc să creeze meniuri de tip AutoRun pentru propriile CD-uri sau/şi DVD-uri inscripţionate pot fi caracterizaţi ca fiind suficient de pretenţioşi pentru un astfel de nivel de personalizare. Iar de aici până la crearea unor coperte pentru discurile respective mai este un singur pas.

În această ordine idei, am considerat utilă prezentarea unei serii de programe care au ca scop tocmai crearea copertelor pentru CD-uri, respectiv DVD-uri.

EASY CD & DVD COVER CREATOR

Nefiind tocmai cel mai complet program din această categorie, Easy CD & DVD Cover Creator oferă un număr limitat de facilităţi în vederea creării copertelor. Culoarea sau imaginea de fundal şi formatul textului sunt toate opţiunile pe care utilizatorul le are la dispoziţie. Singurul avantaj al acestei abordări este dat de simplitatea şi rapiditatea realizării copertelor. Din păcate, versiunea de evaluare nu permite salvarea, respectiv deschiderea proiectelor începute.



COVERMAGIC 2006

În afară de cuvântul din titlu, nu este nimic magic în legătură cu acest program. Ba chiar nu ne este de mare ajutor în încercarea noastră de a crea coperte pentru propriile discuri. Acesta vine cu o serie de template-uri pentru diverse tipuri de carcase precum Large, Standard, Slim, Superslim etc. Din păcate, aceste template-uri au ca setări predefinite doar dimensiunea. Nu există posibilitatea introducerii unor elemente precum text sau mai multe imagini. Este posibilă numai aplicarea unei singure imagini ca fundal. Aceasta înseamnă că nu pot fi create coperte pentru discuri pe care sunt inscripţionate mai multe programe sau mai multe albume în format MP3, ci doar pentru DVD-uri, ori CD-uri audio. În afară de CD-uri şi DVD-uri, CoverMagic 2006 are în vedere şi crearea copertelor pentru caseta video în format VHS. Procesul de printare nu permite imprimarea mai multor coperte pe o singură pagină, însă este posibilă printarea liniilor de tăiere.

CD LABEL DESIGNER

Mult mai robust şi mai complet din punct de vedere al facilităţilor oferite, CD Label Designer



este un program care pune la dispoziţia utilizatorului un set complet de instrumente pentru crearea celor mai uzuale tipuri de coperte. Am apreciat în mod special funcţia de importare din cadrul CDDB şi introducerea automată în cadrul copertelor a informaţiilor despre albumele audio. Cu ajutorul acestui program pot fi creat seturi complete de coperte pentru CD-uri de la cele exterioare (pentru faţă şi verso) până la cele care pot fi imprimate pe partea superioară a discului. Din păcate, versiunea trial este practic inutilizabilă din cauza imaginii de tip Watermark care este inclusă în cadrul tuturor copertelor scoase la imprimantă.

	AutoPlay Media Studio 6.0	AutoPlay Menu Builder 5.1	AutorunMagick Studio 2.2	AutoRunner 2.5	Power AutoPlay Menu Creator Professional 6	ArtixMedia Menu Studio 3.7	CDMenuPro Editor 5.0	AutoRun Design 3.2
Producător	Indigo Rose	Linasoft	PhotoActions	LeadSign	Arafasoft	ArtixMedia	Klaus Schwenk	Alleysoft
Web	www.autoplaystudio.com	www.linasoft.com	www.photoactions.com	www.leadsign.com	www.arafasoft.com	www.artixmedia.com	www.cdmenupro.com	www.alleysoft.com
Tip licenţă	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware
Opţiuni								
Wizard pentru proiecte noi	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Da
Template-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Editare scripturi	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Înregistrare macrouri	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Pagini multiple	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Previzualizare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Gruparea elementelor	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Alinierea elementelor	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da
Efect Mouse Over	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Protejarea proiectului prin parolă	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Salvarea proiectului pe harddisk	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Salvarea proiectului direct pe CD/DVD	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Salvarea proiectului în format ISO	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Elemente disponibile								
Butoane	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Imagini	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Secvenţe audio	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Secvenţe video	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Link-uri Web	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Animaţii Flash	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Hotspot	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Formulare	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Liste	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Note								
Funcţionalitate	91	80	72	70	73	61	60	54
Resurse şi compatibilitate	86	83	80	84	78	74	72	64
Ergonomie	73	81	81	76	73	65	63	40
Verdict	84.85	80.75	75.90	73.90	73.75	64.15	62.70	51.30

Carrara Pro

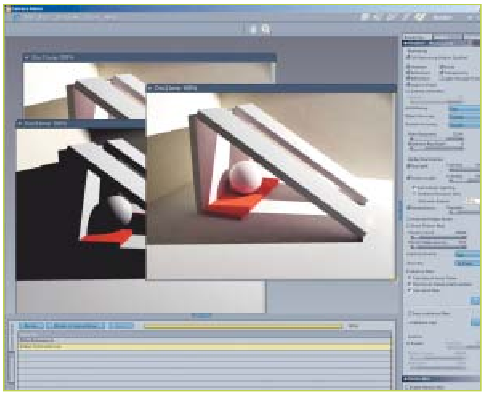
O alternativă interesantă pentru începători

NU O SĂ VĂ MAI PLICTISESC CU POVESTEA Carrara, pentru că nu este un program cu pedigree-ul unui 3dmax, XSI sau Maya. Chiar dacă are aproximativ aceeași vechime, în arborele său genealogic nu se întâmplă nimic ieșit din comun. Nu a avut o influență covârșitoare în evoluția programelor de grafică, nu a impus trenduri, în general a stat cuminte în banca lui, ca un program de nișă cum este și TrueSpace sau, de ce nu, Poser.

În consecință, trebuie să recunosc că am fost relativ impresionat de ultima versiune a Carrara, dar asta doar pentru că nu mă așteptam la foarte mult din partea lui. Interfața este chiar utilizabilă, deși nu pare așa la prima vedere. Schema de culori este bine aleasă, fonturile sunt lizibile și toate elementele sunt definite cu stil. Per total însă, programul pare că oferă prea multă informație și poți avea senzația că te pierzi într-o avalanșă de cifre, butonașe cu umbră și slidere delicat-tridimensionale lucioase. Unii poate chiar se vor simți asaltați vizual în acest mediu de lucru. Personal, după o foarte scurtă perioadă de acomodare, am ajuns la concluzia că este mai ușor de lucrat cu Carrara decât cu TrueSpace sau Lightwave, de exemplu. Sigur, nu este cea mai eficientă interfață pe care am întâlnit-o, dar este destul de prietenoasă. Există și unele aspecte excesiv de deranjante, cum ar fi butonul de închidere a ferestrelor plasat în partea stângă în loc de dreapta și ordinea complet aiuristică a butoanelor "OK", "Cancel", "Don't save" în ferestrele de confirmare. Acest gen de alegeri dubioase ce contravin unor standarde de mult acceptate m-au făcut să caut prin meniuri ca să văd dacă nu cumva programul venea cu un mod pentru stângaci activat în mod implicit. Dar nu, aparent este vorba doar de niște decizii chestionabile de design al interfeței.

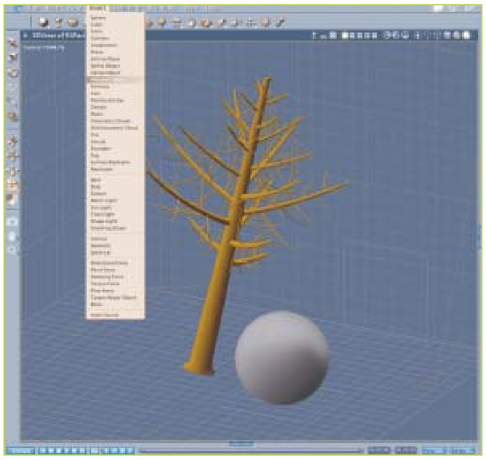
Împărțirea în "camere" a programului, fiecare modul având o funcție distinctă (modelare, punere în scenă, animație, randare), îmi displace, dar este o problemă de alegere personală și sunt destul de multe programe care folosesc ceva mai mult sau mai puțin similar (Lightwave, Poser etc.), deci acest aspect nu poate fi clasificat ca un minus decât dacă vi se pare excesiv de deranjant.





Se poate spune că această abordare favorizează începătorii în ale graficii 3D, dar în cazul utilizatorilor avansați mai mult bagă bețe-n roate și cauzează frustrări nedorite. Majoritatea celor care au petrecut mult timp în compania programelor de grafică 3D sunt obișnuiți cu o anumită secvență de acțiuni și cu un anumit standard de organizare a interfeței pe care Carrara nu le oferă. Dar cred că este clar că dacă folosiți deja cu succes unul din pachetele cunoscute de grafică 3D nu are rost să vă bateți capul cu Carrara. Este în mod destul de evident destinat celor care abia încep să experimenteze în acest domeniu.

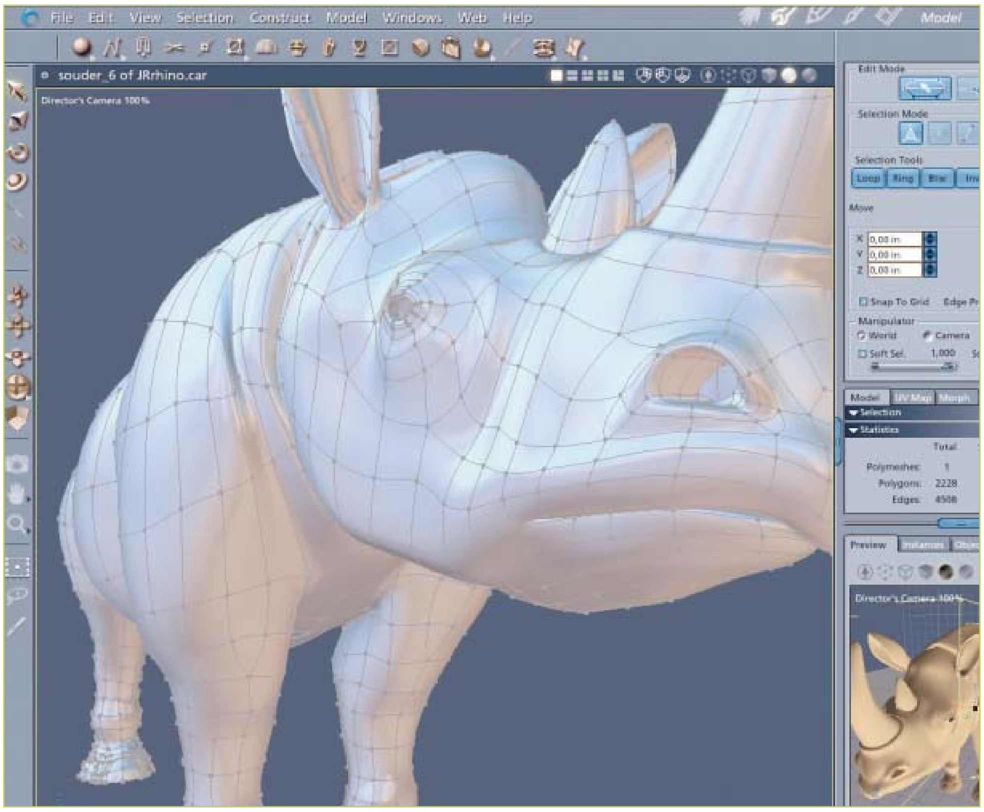
Prin urmare nu e de mirare că abia în versiunea a cincea a început și Carrara să implementeze unele opțiuni care erau comune în alte programe încă de acum câțiva ani: manipulator 3d universal sau operații complexe de selecție (soft selection, loop, ring, paint, shrink, grow). Acestea au fost preluate fără regrete din modelatorul stand-alone produs tot de Eovia și numit Hexagon, pe care l-am prezentat într-unul din numerele anterioare ale revistei. N-am reușit să determin dacă toate opțiunile din Hexagon sunt prezente și în modelatorul din Carrara, dar nici n-am găsit vreuna lipsă, deci pot presupune că cele două sunt redundante.



Motorul de randare din Carrara este o surpriză plăcută. Sigur, nu este un Mental Ray sau Brazil, însă oferă cam tot ce oferă și numele mari, la o viteză decentă: ambient occlusion (o metodă de "simulare" a iluminării globale cu rezultate OK în multe cazuri și cu viteză semnificativ mărită față de abordările tradiționale), transluciditate, displacement mapping, anisotropic lighting, subsurface scattering. În plus, aici apare și una din opțiunile relativ inovatoare pentru un pachet generic de grafică 3D: Carrara poate simula realist diverse variante de cer, complet cu nori volumetrici. Acest aspect mai apare doar în Maxwell, motorul de randare de la Right Hemisphere și în programe dedicate vizualizărilor de exterior, cum sunt Vue 3D sau Terragen.

Un alt avantaj față de pachetele tradiționale este că puteți crea plante și copaci ca modele parametrice și puteți popula foarte ușor scene folosind operatori gen Object Replicator și Surface Replicator.

Dacă doriți și oameni în scene și nu vreți să îi modelați de la zero, Carrara vă oferă un pachet generos de personaje create în Poser, puse la dispoziție de Daz3D. Prin intermediul unui plug-in (Transposer 2, disponibil doar în versiunea pro), puteți chiar să animați modelele Poser ca și cum ar fi fost create și skinate în Carrara. Ba chiar le puteți folosi cu opțiuni gen dynamic hair sau cloth, care nu există în Carrara. Amuzant, s-ar putea spune.





Genul acesta de ofertă este destul de comună în cazul programelor gen Carrara, care vin cu o mulțime de preset-uri și scene predefinite pentru a le permite începătorilor să vadă rezultate cât mai repede posibil. Ceea ce nu este în mod clar un lucru rău, dar nici ceva care să mă încânte în mod deosebit. Aș prefera mai curând un program care vine cu tutoriale interactive, cum este Zbrush, decât o mulțime de scene și setări la care nu știu cum s-a ajuns. Dar poate alții sunt de altă părere.

Pentru hobby, prețul variantei nonprofesionale este decent, dar ca utilizator avansat varianta "completă" nu își justifică prețul prin opțiuni.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător	MetaCreations
Web	www.metacreations.com

Detalii

Versiune	5.0
Sistem	Procesor 1Ghz, RAM 256MB, Video 64MB Direct X 8
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware 299$, Professional $549

Evaluare generală

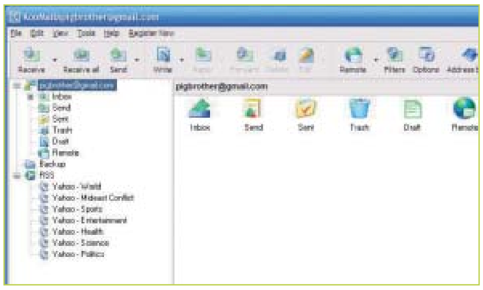
+ interfața este atractivă și accesibilă în același timp (cu mici excepții)
+ are o mulțime de preset-uri care le vor fi de ajutor începătorilor
+ costă mai puțin decât pachetele "cunoscute"
- nu vine cu nimic inovator față de oferta existentă pe piață
- împărțirea workflow-ului în "camere" de lucru individuale s-ar putea dovedi deranjantă pentru unii

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Client e-mail

KooMail 2.96



KooMail este un client de e-mail şi fluxuri RSS care a reuşit să impresioneze mai mult decât plăcut, în ciuda cvasianonimităţii producătorului şi a interfeţei şterse. Imediat după instalare avem o interfaţă clasică pentru un client de e-mail, precum şi directoarele pentru fluxurile RSS în care sunt deja introduse câteva canale Yahoo!. Suplimentar, acesta poate folosi un cont de e-mail pe MSN/Hotmail, ceea ce mulţi alţi clienţi nu oferă.

FACILITĂŢI UNICE

Una dintre cele mai interesante opţiuni mi s-a părut funcţionarea aplicaţiei ca server SMTP local, ceea ce înseamnă o livrare mult mai rapidă a mesajelor, evident apărând o mică problemă, şi anume ca e-mail-urile să fie văzute de diverse servere ca spam. O altă caracteristică unică şi foarte utilă este posibilitatea descărcării e-mail-urilor după dimensiune, evitând aşteptarea unui mesaj important aflat în urma unui mesaj de dimensiuni mari. Cea de-a treia facilitate interesantă este posibilitatea manevrării e-mail-urilor pe server şi în cazul conturilor POP3 sau MSN/Hotmail, nu doar pentru cele de tip IMAP.

UN CLIENT DE MAIL BINE REALIZAT

Celelalte facilităţi sunt clasice, dar bine implementate sau bine gândite faţă de restul clienţilor cunoscuţi. Filtrele pentru mesaje sunt clare şi simple, putând face o departajare a mesajelor după diverse criterii: dimensiune, expeditor, dată şi oră, putând fi plasate astfel în diverse directoare virtuale pentru o clasificare şi ordonare rapidă şi automată. Filtrele antispam sunt de tipul celor bazate pe cuvinte-cheie, existând posibilitatea de "whitelisting" şi "blacklisting". Partea care se ocupă de fluxurile RSS este simplă şi la obiect, lipsind însă facilităţi avansate de sortare.

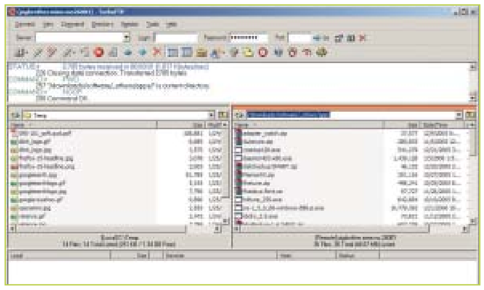
Contact	
Producător	KooMail Systems
Web	www.koolmail.com
Detalii	
Versiune	2.96
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29$)

Evaluare generală
+ facilităţi multiple
+ client RSS
+ server SMTP local
- interfaţă anostă

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Client FTP

Turbo Ftp 4.60



FTP este unul dintre cele mai vechi protocoale folosite pe Internet. Însă vechimea nu l-a afectat, rămânând printre cele mai fiabile şi mai sigure modalităţi de transfer al fişierelor.

UN CLIENT STABIL

Turbo FTP oferă cam toată panoplia de opţiuni necesare unui astfel de program: limitare de bandă, securitate sporită prin SSL sau TLS şi suport pentru SFTP sau compatibilitate cu toată gama de servere FTP, indiferent că sunt UNIX, Windows sau Apple. Se integrează perfect cu interfaţa Windows, suportând atât drag and drop, cât şi monitorizarea clipboard-ului. Managerul de site-uri este bine organizat, existând posibilitatea importării setărilor din alte programe FTP cunoscute sau dintr-un fişier .txt, precum şi aplicarea de setări specifice amănunţite pentru fiecare site în parte: redenumire automată a fişierelor, sincronizarea automată cu anumite reguli, precum şi modurile de transfer.

OPŢIUNI AVANSATE

Ceea ce excelează în acest program este posibilitatea administrării facile a serverelor FTP. Sync Service este un serviciu NT aferent aplicaţiei care permite sincronizarea în ambele sensuri a directoarelor locale sau de pe server, automatizarea operaţiunilor de transfer cu sau fără filtre pentru diferite tipuri de fişiere şi trimiterea de comenzi pe server fără a necesita rularea aplicaţiei efective. Există posibilitatea monitorizării unui director local şi transferării automate a fişierelor nou-apărute fără intervenţia utilizatorului. Singura lipsă vizibilă este posibilitatea transferului între două servere FTP (cunoscut sub acronimul FXP). Pentru toate operaţiunile efectuate automat există posibilitatea anunţării administratorului prin e-mail.

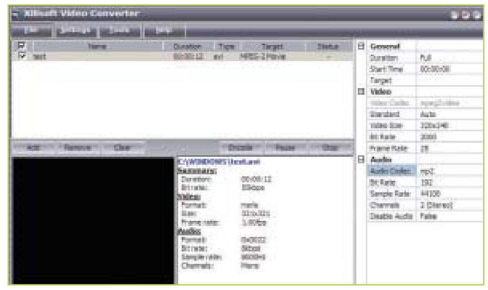
Contact	
Producător	Turbo Soft Inc.
Web	www.turboftp.com
Detalii	
Versiune	4.60
Sistem	Windows 98/Me/2000/Xp/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39,95$)

Evaluare generală
+ interfaţă rapidă şi simplă
+ facilităţi puternice
+ suport SSL, TLS şi SFTP
- lipsă suport FXP

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Conversie video

Xilisoft Video Converter 2.1



Domeniul multimedia de astăzi poate deveni uşor un amalgam bulversant de codec-uri video şi audio sau de formate incompatibile cu o platformă anume. Aplicaţia de faţă este menită să diminueze această problemă.

CONVERTORUL UNIVERSAL...

Xilisoft Video Converter suportă majoritatea formatelor video şi audio folosite azi: MPEG-1 şi 2, QuickTime, RealMedia, DivX sau XviD, precum şi formate dedicate precum 3GPP, iPod video sau PSP video. Setările la care utilizatorul are acces sunt puţine, lucru normal pentru o aplicaţie destinată începătorilor. Interfaţa este simplă şi accesibilă, fiind împărţită în trei componente: una pentru fişierele-sursă (pentru că se pot crea şi loturi de fişiere destinate conversiei), una pentru setările formatului destinaţiei şi una pentru statistici, previzualizare şi pentru alegerea locului şi formatului fişierului salvat. Viteza de comprimare şi conversia sunt bune, programul fiind capabil să profite de existenţa tehnologiei Hyper Threading, caz în care poate comprima două fişiere concomitent, iar calitatea rezultatului este mulţumitoare.

... ARE ŞI PROBLEME

Din păcate, aplicaţia are numeroase probleme. Mai întâi în cazul fişierelor a căror componentă audio este codată cu bitrate variabil apar desincronizări, vizibile mai ales în cazul în care este vorba de durate mari de timp. De asemenea, mesajele de eroare sunt needificatoare, iar în unele cazuri lipsesc cu desăvârşire, ceea ce le pune probleme utilizatorilor începători cărora de fapt li se adresează. Am avut şi probleme de stabilitate, în cazul unor fişiere programul închizându-se cu o eroare, deşi nu ar fi avut nici un motiv să se comporte astfel, fişierul respectând standardele.

Contact	
Producător	Xilisoft Inc.
Web	www.xilisoft.com
Detalii	
Versiune	2.1.59
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (35$)

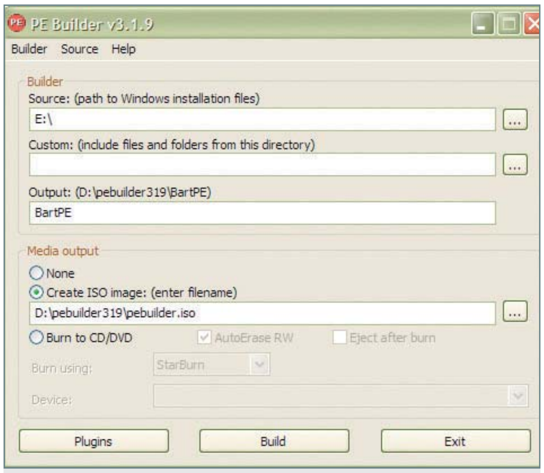
Evaluare generală
+ simplu de utilizat
+ multitudine de formate suportate
- instabilitate
- probleme de conversie în anumite cazuri

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

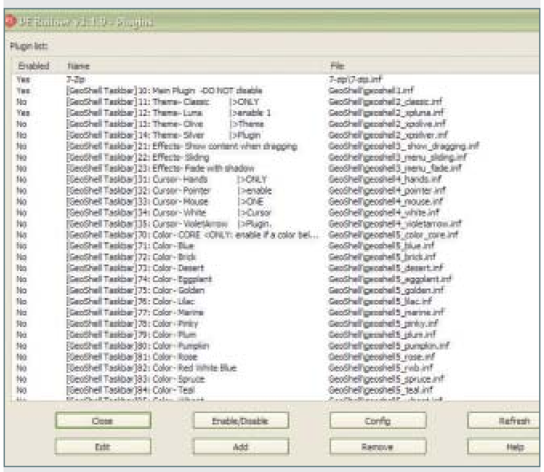
CUM SĂ...

CREEZI UN CD PENTRU SITUAŢIILE DE CRIZĂ

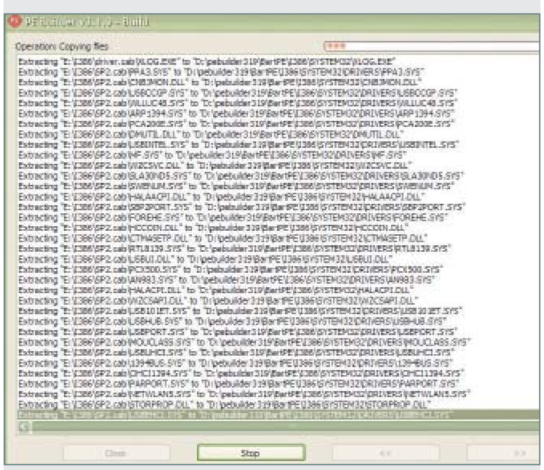
Un vechi proverb spune că paza bună trece primejdia rea. Valabilitatea universală a acestuia este fără de tăgadă, aplicându-se şi în domeniul calculatoarelor. De aceea crearea unui CD bootabil pentru situaţii neprevăzute se poate dovedi o decizie înţeleaptă.



➲ Fereastra principală a utilitarului PE Builder, de unde se creează CD-ul bootabil



➲ Lista plug-in-urilor (utilitarelor) pe care viitorul CD le va include



➲ Procesul propriu-zis de creare a CD-ului indicând progresul operaţiunii

POATE CĂ TITLUL NU ESTE SUFICIENT

de sugestiv pentru toţi utilizatorii şi, citindu-l, o parte nu vor realiza adevăratul potenţial al unei astfel de aplicaţii. Conceptul de urgenţă în lumea calculatoarelor desemnează situaţiile în care, din diverese motive (fie este de vină sistemul de operare, fie vreun virus războinic ori din alte cauze), PC-ul avut la dispoziţie refuză să pornească. În această situaţie sau pentru eventualitatea în care aceasta, mai devreme sau mai târziu, va apărea, una dintre cele mai eficiente soluţii o reprezintă bootarea de pe un CD care permite lansarea şi executarea diverselor utilitare de scanare şi detectare a erorilor, recuperare a datelor etc. Articolul de faţă are tocmai scopul de a prezenta paşii necesari creării unui astfel de CD.

PROGRAME NECESARE

În afara unităţii optice capabile să inscripţioneze CD-uri, mai sunt necesare: kit-ul de instalare al Windows XP (cu cel puţin Service Pack 1 integrat) şi utilitarele Bart's PE (Preinstalled Environment) sau PE Builder, cum mai este numit, respectiv UBCD4Win (Ultimate Boot CD for Windows).

Bart's PE este un utilitar care permite crearea unui CD bootabil, pornind de la fişierele din kit-ul de instalare al Windows XP în scopul realizării a diverse operaţiuni în cazul în care sistemul nu mai bootează. Prin intermediul acestuia, utilizatorul va beneficia de interfaţă vizuală şi suport pentru reţea, respectiv pentru sistemele de fişiere FAT, NTFS şi CDFS. UBCD4Win este programul care vine în completarea lui Bart's PE, oferind o serie de facilităţi şi utilitare suplimentare sub forma plug-in-urilor.

PRIMII PAŞI

Primul pas în realizarea CD-ului cu pricina este instalarea/dezarhivarea lui Bart's PE. Este recomandat ca acesta să fie instalat/dezarhivat într-un director aflat chiar în cadrul rădăcinii partiţiei, de exemplu D:\pebuilder. În directorul în care a fost instalat există un subdirector denumit plugins. Acesta trebuie şters. Pasul următor îl reprezintă instalarea aplicaţiei UBCD4Win. Fiind o arhivă, aceasta va trebui decomprimată în directorul în care a fost instalat Bart's PE. După încheierea decomprimării, în directorul în care a fost instalat Bart's PE va exista un nou subdirector plugins în care vor fi stocate fişierele componente ale aplicaţiei UBCD4Win.

Ultima etapă premergătoare este copierea tuturor fişierelor şi directoarelor (inclusiv a celor cu atributele ascuns sau system) de pe CD-ul de instalare a sistemului Windows XP într-un director de pe harddisk, de exemplu kit.

Dacă nu dispuneţi de kit-ul de instalare cu Service Pack 1 sau Service Pack 2 integrat, va trebui să descărcaţi de pe site-ul Microsoft unul din cele două şi să realizaţi integrarea chiar cu ajutorul utilitarului PE Builder, cum vă vom arăta în rândurile următoare.

PROCESUL DE CREAŢIE

Dacă au fost realizaţi paşii anteriori, începe procesul propriu-zis prin executarea fişierului pebuilder.exe din directorul în care a fost decomprimat Bart's PE. După acceptarea termenilor, este afişată fereastra principală. Aici lucrurile par şi chiar sunt simple. Pentru integrarea unuia din cele două Service Pack-uri în kit-ul de instalare, din meniul Source se alege opţiunea Slipstream. Aici utilizatorul trebuie să specifice calea către kit-ul original de Windows, calea către Service Pack-ul descărcat de pe site-ul Microsoft şi directorul în care noul kit cu Service Pack integrat va fi salvat. Dacă aveţi deja kit-ul cu Service Pack integrat, treceţi peste această etapă, la configurarea viitorului CD bootabil.

În cadrul ferestrei principale, utilizatorul trebuie să scrie calea către kit-ul de Windows în căsuţa Source şi să aleagă directorul în care se va realiza salvarea în rubrica Output. O atenţie deosebită trebuie acordată listei de plug-in-uri care poate fi deschisă prin intermediul butonului Plugins. Aici sunt listate toate utilitarele ce vor fi incluse pe CD-ul rezultat, existând posibilitatea dezactivării sau configurării acestora. În partea inferioară a ferestrei, în cadrul secţiunii ISO/CD, se va alege modul în care se face salvarea. Astfel, utilizatorul poate opta între crearea unei imagini de CD în format ISO sau inscripţionarea direct pe CD. Deşi metoda inscripţionării directe pe CD este mai comodă, noi recomandăm salvarea în format ISO şi inscripţionarea ulterioară cu un program specializat.

După realizarea tuturor setărilor necesare, mai trebuie doar apăsat butonul Build, care va iniţia procesul de generare a fişierului în format ISO. Ulterior, acesta va trebui inscripţionat pe CD.

Liviu Mihai

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, Bucureşti 4. Imaginile trimise trebuie însoţite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afişând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât şi shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puţin standard, va fi necesară cel puţin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creaţie, full screen, afişând întregul mediu de lucru şi elementele imaginii realizate.

GX

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

Şerban Sebastian
serban_sebastian@yahoo.com

"Imaginea a fost realizată în 3dsmax 5, unde am folosit tehnica polymodeling, după care am aplicat 3 iteraţii NURMS subdivisions."



O imagine bună, care suferă de o problemă destul de comună în rândul celor care se avântă în domeniul graficii 3D. Aplicarea de numeroase subdiviziuni fără a seta duritatea edge-urilor generează obiecte organice, cu contururi "moi" care par să fi fost modelate din plastilină. Ceea ce nu se potriveşte prea mult în cazul unor piese de şah, fie ele şi sculptate de mână. Pe viitor încearcă să te "joci" cu "Edge Hardness" sau cum se mai numeşte acum acest parametru în 3dsmax, îţi garantez că rezultatele vor fi mai bune.



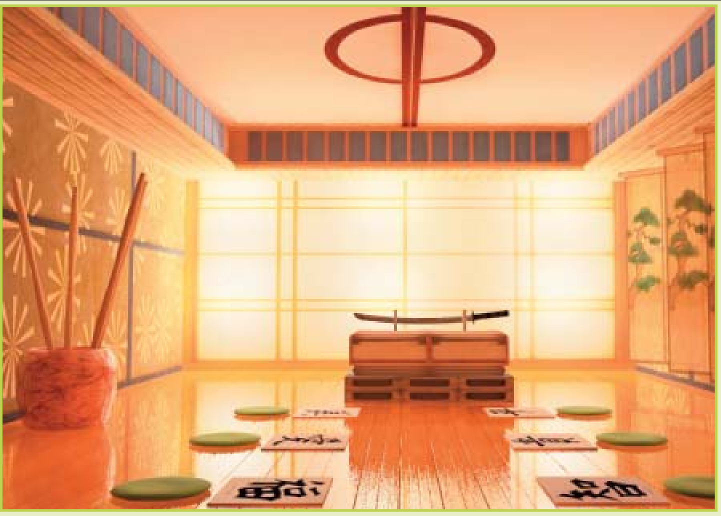
Tudoran Liviu-Cosmin
lit3d_2004@yahoo.com

"Atât maşina, cât şi living room-ul au fost realizate în 3dsmax 7 şi randate cu Vray 1.47. La modelarea maşinii am lucrat zece zile, folosind aceeaşi metodă (polymodeling). Interiorul l-am realizat în doua zile şi a fost publicat şi pe www.cgtalk.com."

O realizare admirabilă la vârsta de 16 ani. Maşina nu suferă de problemele comune ale multora dintre modelele pe care le primim, are contururi clare, bine definite şi are chiar şi un interior destul de detaliat. Scena de interior este bine iluminată şi modelarea obiectelor nu prezintă neajunsuri evidente. Dacă ar fi să i se reproşeze ceva este lipsa de "viaţă": prea ordonată, prea sterilă. Dar deja căutăm nod în papură. Succes în continuare, mai aşteptăm şi alte imagini!







Bogdan Preda
bogdanwk@yahoo.com

"Am realizat această imagine în 3d Max 8, inspirat de cultura japoneză. Imaginea a fost randată cu scanline şi radiosity, scena este luminată doar de 6 omni lights de intensitate 1. Texturile sunt luate dintr-un pachet de texturi şi unele puţin ajustate. Ideea de bază a fost să realizez ceva cu un «aer» asiatic şi cu culori ca lde, sper să vă placă."

Culorile calde sunt poate chiar prea calde, ceva mai puţin contrast nu ar fi fost rău. Pe viitor încearcă să înlocuieşti omni lights cu area lights, imaginea va căpăta un aer mai realist. La fel, pentru a mai reduce din artificialitate poate că ar fi fost util să micşorezi factorul de reflectivitate al podelei, este prea lucioasă. O imagine peste medie, în concluzie, dar care ar fi putut fi uşor îmbunătăţită. Mai aşteptăm şi alte încercări.

Călin Lăpugean
calin19_tm@yahoo.com

"Imaginea e făcută pentru nişte prieteni (cei doi din poză…) care doreau o «mică» prelucrare asupra pozei, ea suferind în final modificări mari. Pentru început, poza este modificată în Photoshop, apoi a fost pusă în scenă în 3ds max. Cartea e făcută în detaliu, fiecare pagină fiind simulată cu Reactor, coperta din linii la care am aplicat Sweep Modifier, colţurile tot din linii la care am aplicat Extrude Modifier şi un boolean pentru decupaj. Iar randarea a fost făcută folosind Mental Ray inclus în 3DS Max 8. Se vrea a fi o imagine nu prea încărcată, dar de efect, care să arate bine."

Imaginea arată bine, dar este cam prea golaşă, cu mult spaţiu irosit. Ai fi putut popula scena cu o mulţime de obiecte care să "dea bine": un stilou, petale de trandafiri, o cutie muzicală şi lista poate continua. Oricum, prietenii s-ar putea să mai apeleze la tine să le înfrumuseţezi pozele, pentru că talentul nu-ţi lipseşte.



Ionuţ Salavastru
ionutzsalavastru@yahoo.com

Faptul că imaginea este un close-up destul de sever te salvează de la o punere în scenă mai complexă. Per total, un aspect minimalist, cu contrast puternic roşu-negru, care nu dă deloc rău. La o privire mai atentă însă, depth-of-field-ul are unele probleme evidente, partea din profunzime a pumnalului fiind afectată de un noise dubios. Mai experimentează cu parametrii de randare şi fii pregătit cu răbdare pentru că se presupune să dureze mult la randare dacă vrei să iasă ceva veridic şi de calitate!



FORUMUL XTREMPC

Concurs de fotografie

Fotografia câştigătoare de luna aceasta se numeşte "Frozen", aparţine **Gabrielei Atanasiu** din Bucureşti şi a fost realizată în Finlanda folosind o cameră foto Fujifilm FinePix S5000. "Naantali este un oraşel din sud-vestul Finlandei, recunoscut ca fiind locul unde se află reşedinţa de vară a preşedintei şi Moomin World. Probabil că vara arată cu totul altfel, dar acum a trebuit să mă mulţumesc doar cu marea îngheţată, cu pescari la copcă şi fără bărci, doar cu pilonii abandonaţi."



"Telefoanele SPV sunt deja recunoscute ca fiind una din reuşitele ce poartă semnătura Orange."

În dialog cu Orange despre situaţia actuală a pieţei de telefonie mobilă din România şi serviciile oferite de această companie



Thierry Millet
Director comercial
Orange România

XPC: Care sunt surprizele pe care le pregătiţi pentru 2006? Aveţi în plan lansarea serviciilor 3G? Când consideraţi ca fiind oportună lansarea acestora?

T.M.: În 2006, intenţionăm să creştem portofoliul de servicii de date şi acces la Internet adresate atât segmentului privat, cât şi celui business şi să dezvoltăm cea mai mare reţea mobilă broadband. Orange va extinde acoperirea EDGE la nivel naţional şi va oferi 3G în principalele oraşe, astfel încât clienţii să poată accesa informaţiile de care au nevoie oricând şi oriunde s-ar afla, cât mai rapid posibil.

O altă direcţie importantă pentru Orange în 2006 o reprezintă dezvoltarea aplicaţiilor şi serviciilor de conţinut pentru telefonul mobil: servicii video, live-TV, muzică, servicii de divertisment care să se potrivească cerinţelor clienţilor şi stilului actual de viaţă – dinamic şi mereu în mişcare.

Din dorinţa de a veni cât mai aproape de clienţi şi în 2006, Orange va continua strategia de extindere a reţelei de magazine proprii prin deschiderea de noi Orange Shop-uri în toate judeţele din România.

XPC: Una din problemele (să le spunem aşa) pe care foarte mulţi utilizatori le ridică este cea a diferenţei de tarife şi de oferte între cele de la noi şi cele de afară ale aceleiaşi companii. Din punctul dumneavoastră de vedere, credeţi că se va întâmpla acest lucru: va veni Orange România cu oferte la fel de atrăgătoare precum cele din Europa de Vest?

T.M.: Tarifele practicate de operatorii mobili din România sunt unele dintre cele mai scăzute din ţara noastră fapt reflectat şi de venitul mediu pe utilizator, care este unul dintre cele mai scăzute din Europa. Ofertele nu pot fi similare de la o ţară la alta din cauza condiţiilor diferite de pe piaţă. Oferta de produse şi servicii a Orange România este foarte variată şi diversificată, comparabilă cu cea existentă pe pieţele vest-europene. Alte aspecte care trebuie avute în vedere sunt stadiul diferit de maturitate al acestor pieţe, precum şi diferenţele în puterea de cumpărare a populaţiei.

XPC: Aveţi în plan introducerea unei facilităţi de plată online a facturii?

T.M.: Obiectivul Orange este de a le oferi clienţilor soluţii care să le simplifice viaţa, iar în ceea ce priveşte modalităţile de plată a facturii Orange, vom oferi în viitorul foarte apropiat şi posibilitatea de plată online. Plata facturilor se poate face printr-o multitudine de modalităţi – la casieriile proprii, la bănci, la bancomate sau prin mobile banking.

XPC: Cum vedeţi apariţia pe piaţa serviciilor GSM a încă unui jucător, în speţă Cosmote? O consideraţi o ameninţare şi o veţi trata ca atare sau consideraţi că poziţia pe care o deţineţi în prezent nu poate fi periclitată? Dar intrarea Vodafone sub brand propriu în România?

T.M.: Considerăm că rebrandările care au avut loc pe piaţa românească vor duce la creşterea concurenţei, iar operatorii trebuie să reacţioneze extrem de flexibil, să fie dinamici şi să exploateze avantajele competitive pe care le deţin. Orange este lider de piaţă, iar rezultatele financiare excelente şi numărul de clienţi în continuă creştere demonstrează faptul că strategiile comerciale adoptate de Orange România se bucură de un mare succes. Indiferent de modificările care apar pe piaţă, vom continua aceeaşi strategie în care clientul este pe primul loc, vom continua să dezvoltăm aceeaşi relaţie puternică, pe termen lung cu clienţii noştri, să oferim servicii inovative şi flexibile care să răspundă necesităţilor diverse de comunicare ale acestora.

XPC: Se bucură Web Shop de succesul scontat? Preferă utilizatorii de la noi din ţară să cumpere online telefoane mobile şi alte accesorii?

T.M.: Orange România a lansat în 2005 în premieră pe piaţa românească de telecomunicaţii o soluţie prin care clienţii pot achiziţiona online produse şi servicii Orange. Serviciul Web Shop se bucură de succes în rândul clienţilor noştri, în special al celor din mediul urban şi al celor tineri care preferă să cumpere prin intermediul Internetului. Trebuie avut în vedere faptul că piaţa online este încă la început în România, rata de penetrare a Internetului fiind mai mică decât în ţările vest-europene, dar estimăm o dezvoltare în 2006 a acestui tip de servicii.

XPC: După succesul înregistrat de modele precum SPV C500, respectiv SPV C600, veţi mai introduce în ofertă şi alte telefoane inteligente? Daca da, ne puteţi da exemple?

T.M.: Orange pune un mare accent pe serviciile de personalizare. Telefoanele SPV sunt deja recunoscute ca fiind una din reuşitele ce poartă semnătura Orange. Vom continua să dezvoltăm astfel de telefoane inteligente care să susţină serviciile noastre de ultimă oră şi care să-i ofere clientului o gamă largă de funcţionalităţi şi totodată o experienţă plăcută în utilizare. Intenţionăm să le oferim clienţilor noştri şi alte modele de SPV, precum şi telefoane inteligente dezvoltate de alţi producători.

XPC: Cum a fost primită de piaţă soluţia "Abonamentul reîncărcabil", fiind totuşi un produs inedit pentru România?

T.M.: Orange a lansat abonamentul reîncărcabil în noiembrie 2004, fiind într-adevăr un produs unic pe piaţa românească. Produsul combină avantajele oferite utilizatorilor de cartela reîncărcabilă cu cele ale abonaţilor Orange şi este o soluţie interesantă şi adoptată de cei care doresc să-şi gestioneze strict bugetul alocat comunicării.

XPC: Pentru clienţii dumneavoastră pregătiţi şi alte oferte speciale precum este "Orange film"?

T.M.: Prin tot ceea ce dezvoltăm încercăm să le oferim clienţilor noştri o experienţă cât mai variată şi cât mai multe avantaje. Programul "Orange film" este doar un exemplu în acest sens. Pe de altă parte, dezvoltăm în permanenţă programul de loializare Orange Thank You prin care să le oferim clienţilor noştri cât mai multe beneficii şi libertate în folosirea acestora. În 2005, programul Orange Thank You a fost extins la nivel naţional, fiind disponibil nu doar în reţeaua Orange Shop, ci şi la partenerii noştri.

XPC: Deţineţi sau aveţi în vedere dezvoltarea unei reţele de Hot-Spot-uri pentru accesul la Internet prin intermediul tehnologiei WLAN?

T.M.: În prezent Orange România a dezvoltat o reţea de puncte de acces la Internet prin intermediul tehnologiei WLAN în câteva locaţii de

interes cum ar fi: Howard Johnson Grand Plaza Hotel, World Trade Center, Hotel Sofitel, Best Western Parc Hotel. Conectare la rețea este asigurată prin intermediul unor cartele de acces cu trafic nelimitat în perioade de timp limitate, de la o oră până la trei zile. Orange oferă serviciul Wirefree Zone în dorința de a veni în sprijinul partenerilor care pun la dispoziția utilizatorilor finali servicii multiple, inclusiv cele de acces de bandă largă la Internet.

Oferta Orange este extrem de atractivă, ținând cont de faptul că soluția tehnică pusă la dispoziție este "la cheie". În plus, Orange suportă toate costurile legate de punerea în funcțiune a punctului de acces la serviciul Wirefree™ Zone. Partenerii candidați în a beneficia de soluția Wirefree™ Zone de la Orange au în general activitate pe tot parcursul anului și oferă servicii segmentului de clienți business.

ULTIMA ORĂ

MESAGERIA INSTANTĂ PE MOBIL

Epoca SMS-ului a apus

Aceasta este concluzia care a rezultat din declarațiile participanților la târgul 3GSM ce a avut loc la Barcelona luna aceasta.

Vodafone, Orange, T-Mobile, Telefonica, China Mobile și alți 15 operatori majori au afirmat că până la sfârșitul acestui an mesageria instantă pe telefonul mobil va deveni o realitate cotidiană.

Telefoanele mobile clasice vor avea nevoie de versiuni noi de firmware sau chiar de înlocuire, în timp ce telefoanele inteligente vor avea nevoie doar de o actualizare software, asta în cazul că nu dispun deja de astfel de facilități. "Mesageria instantă va aduce noi surse de profit pentru operatorii de telefonie mobilă. Şi uitați de SMS, mesageria instantă e mai rapidă și este la modă!", a declarat Rene Obermann, director executiv T-Mobile, în timp ce omologul lui de la Vodafone a definit noul serviciu ca fiind "un produs a cărui piață are 2 miliarde de clienți". Momentan nu se cunosc prețuri nici măcar estimative pentru aceste servicii, însă s-a afirmat că ele vor fi accesibile iar plata se va face numai pentru mesajele trimise, nu și pentru cele primite. Prin această politică se urmărește repetarea succesului pe care l-a avut SMS-ul în anii '90.



Este de așteptat ca India și China să fie două piețe de succes pentru noua tehnologie. Aceasta datorită slabei penetrări a accesului la Internet și creșterii nevoilor de comunicare.

IGO

Sistem de navigaţie GPS pentru România

Utilitatea și funcțiile GPS nu mai sunt o noutate pentru nimeni, existând deja un sistem de navigație care acoperă teritoriul României, sub forma unei aplicații pentru PocketPC. Aceasta este produsă și comercializată de firma GPS&More, fiind disponibilă atât sub forma unui pachet complet (PocketPC plus cardul SD care conține aplicația iGo), câ și ca aplicație separată, pentru cei care dispun deja de un PocketPC cu funcție GPS. iGo acoperă toată suprafața României, respectiv 153 de orașe în care localizarea se face la nivel de stradă și număr, 53 de orașe în care sunt disponibile doar informații stradale și peste 10.000 de puncte de interes marcate pe hartă cuprinzând stații de realimentare, ATM-uri, restaurante, magazine sau hoteluri. În practică, sistemul este simplu de accesat, iar indicațiile vocale în limba română sunt în măsură să ajute și cei mai aiuriți conducători auto. Eventualele modificări de rută sunt recalculate automat, existând posibilitatea setării unor zone care se doresc a fi evitate în mod explicit. Aplicația oferă moduri de vizualizare 2D sau 3D cu posibilități de mărire, micșorare sau rotire a hărții, existând posibilitatea afișării hărții în poziție portrait sau landscape, în funcție de ecranul echipamentului pe care rulează. Pe viitor, producătorii aplicației afirmă ca vor realiza integrarea ei cu celelalte hărți disponibile pentru țările vecine și pentru restul Europei, trecerea frontierei și schimbarea hărții fiind transparente pentru utilizator. Prețul iGo este de 849 lei (numai aplicația), respectiv între 2099 și 2399 lei, în funcție de modelul de PocketPC, in cazul în care se achiziționează întregul pachet. Firma GPS&More pune la dispoziție și module GPS pentru posesorii unui PocketPC căruia îi lipsește această funcție.

www.gpsmore.ro



jocuri



Bogdan Bridinel

Spuneţi adio crucilor roşii!

O poveste puţin amuzantă, puţin serioasă, despre viitorul obiectelor care dau sănătate în jocuri.

Uneori, lucruri atât de ciudate se întâmplă din senin încât sunt tentat să mă întreb dacă nu cumva încă dorm şi visez unul dintre visele acelea enervante şi foarte greu de uitat, în care totul este exact la fel ca în realitate, mai puţin un amănunt absurd şi grotesc. Genul acela de vis în care mă chinuiesc să ies din casă şi nu îmi dau seama de ce nu pot trece de uşă, până realizez că mă încurcă aripile, sau în care port o conversaţie banală cu prietenii mei, până când observ că nici unul dintre ei nu are dinţi în gură. Realitatea are întotdeauna o doză în plus de credibilitate, de exemplu un cuplu de câini care blochează intrarea în bloc pentru că au rămas încurcaţi într-un exerciţiu amoros cu final neaşteptat, deşi frizează şi absurdul, şi grotescul, rămâne totuşi ceva ce se poate întâmpla, în timp ce să îmi crească aripi peste noapte este mult mai improbabil. Dar, chiar şi aşa, sunt momente în care mă întreb.

Un astfel de moment a fost cel în care am citit un anunţ al Crucii Roşii prin care li se cere producătorilor de jocuri să renunţe la a folosi simbolul său dacă nu vor să rişte un proces costisitor. Sigur, este un lucru care se poate întâmpla, dar care erau şansele? După aproape 20 de ani în care crucea roşie a fost folosită ca simbol universal în jocuri pentru obiectele care dau sănătate, cineva a realizat subit că acest lucru este ilegal. Nici măcar nu este vorba despre o banală lege de protecţie a copyright-ului, ci de Convenţia de la Geneva, unul dintre cele mai importante acte legate de drepturile omului. Oare câţi graficieni din industria jocurilor au intrat pe uşă la serviciu cu gândul să încalce Convenţia de la Geneva şi apoi să mănânce o gogoaşă? Şi de câţi detectivi o fi fost nevoie pentru a afla că această convenţie a fost încălcată de câteva zeci de milioane de ori, în văzul lumii, de către o armată de tocilari fără nici un gând malefic?

Fără îndoială, situaţia naşte multe întrebări, legate şi de detaliile tehnice ale legii, şi de aplicabilitatea acesteia, dar şi de priorităţile Crucii Roşii. Oare s-au terminat toţi răniţii din lume şi celor de la Crucea Roşie nu le-a rămas altceva decât să-şi protejeze sigla? Date fiind bizarieria situaţiei şi faptul că la o primă vedere acesta pare doar un nou atac la adresa industriei jocurilor, venit de la un nou politician cu prea mult timp liber, este tentant să spui că totul este o prostie. Numai că (şi aceasta este partea care complică lucrurile cu adevărat) lucrurile nu stau chiar aşa. Conform celui care a declanşat întreaga discuţie, David Pratt de la Crucea Roşie Canadiană, tocmai faptul că au avut alte treburi i-a împiedicat pe membrii organizaţiei să rezolve problema mai din timp. Acum însă se încearcă oprirea tuturor celor care încalcă legea, printre care mulţi fabricanţi de truse de prim-ajutor, iar jocurile creează o bătaie de cap în plus, ajutând practic la răspândirea impresiei că emblema cu o cruce roşie aparţine tuturor şi poate fi folosită de către oricine. Cu alte cuvinte, Crucea Roşie chiar are dreptate. Mai mult, nici măcar nu vine cu o cerere nerezonabilă, ci doreşte doar ca emblema să dispară din jocurile care vor apărea în viitor, cele deja existente fiind lăsate în pace.

Aşadar, industria jocurilor se află într-o situaţie interesantă. Pentru prima oară în istoria sa, este ţinta unei acuzaţii fondate şi are în faţă o cerere formulată rezonabil. De seriozitatea cu care va răspunde acestei cereri va depinde, probabil, modul în care va fi privită de o mulţime de cercuri politice. Şi aş zice că duşmani are deja destui.

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

HALO 2
În sfârşit şi pe PC!



După o lungă aşteptare, Microsoft a confirmat că Halo 2 va apărea într-un viitor apropiat şi pe PC. Însă, după spusele angajaţilor lui Bill Gates, Halo 2 va rula numai pe Windows Vista, viitorul sistem de operare al gigantului din Redmond. Astfel, fericiţii deţinători de Windows Vista vor putea avea acces la tot ce a făcut din Halo 2 un hit pe Xbox: campania single player, precum şi toate hărţile conţinute în Halo 2 Multiplayer Map Pack. Ca un bonus oferit exclusiv pentru versiunea de PC, îşi va face apariţia şi un editor de hărţi pe care oricine îl va putea folosi pentru a realiza propriile niveluri. Acţiunea din Halo 2 va continua exact de unde s-a terminat primul episod, Master Chief, împreună cu un grup de puşcaşi marini, distrugând lumea artificială cunoscută sub numele de Halo; la întoarcerea pe Pământ, aceştia vor găsi planeta sub asediul rasei Covenant şi, unindu-şi forţele cu un grup de rezistenţă, vor încerca să salveze situaţia încă o dată. Succesul seriei Halo până în acest moment este incredibil, numărul de copii vândute în toată lumea ajungând la 14,5 milioane.

LIONHEAD, DE VÂNZARE?
Între alb şi negru

Surse de încredere apropiate studioului britanic Lionhead Studios au dezvăluit faptul că producătorul ar purta din nou tratative cu diferite companii interesate de achiziţionarea lui. Două mari corporaţii internaţionale se pare că sunt în pole position, având cele mai mari şanse de a-şi asigura serviciile celor de la Lionhead în următorii ani. Cei doi competitori sunt Microsoft şi Ubisoft. Se pare însă că francezii au şanse mici de reuşită din cauza relaţiei de colaborare strânse care există între Lionhead şi Microsoft. Lionhead a produs jocul Fable iniţial numai pentru consola celor de la Microsoft, Xbox, şi se pare că lucrează deja la o continuare pentru Xbox 360. De asemenea, Peter Molyneux - şeful cel mare de la Lionhead - pare a se înţelege de minune cu cei de la Microsoft, nu de puţine ori el lăudând în public consolele realizate de corporaţia lui Bill Gates. Singurul comentariu oficial al purtătorilor de cuvânt de la Lionhead a fost o semiconfirmare, aceştia afirmând că firma este asaltată cu asemenea propuneri de achiziţie încă de la formarea ei, acum nouă ani.

PARADISE
Benoît Sokal se întoarce

Benoît Sokal este creatorul unora dintre cele mai apreciate titluri de aventură din toate timpurile (Amerzone sau superba serie Syberia). După ce colaborarea sa cu studioul producător Microids (desfiinţat între timp) a încetat, Sokal a pus bazele unui nou studio, White Birds Productions, unde lucrează de zor la un alt titlu de aventură, Paradise. Personajul principal al acestui joc este tot o femeie (aşa cum Kate Walker a fost eroina din Syberia), fiica unui dictator african care se întoarce pe continentul negru pentru a-şi revedea tatăl după zece ani. Doar că avionul ei nu va ajunge la destinaţie, iar fata va traversa continentul în compania unui misterios leopard pe care îl va duce în locul său natal, vârfurile muntelui Kilimanjaro. Interesantă va fi opţiunea de a juca şi cu leopardul, unele puzzle-uri fiind special realizate pentru el.



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Ubisoft România loveşte din nou

Dezvoltat iniţial pentru Xbox şi Xbox 360 (tot pe la noi pe la Ubisoft România), Blazing Angels se pare că a depăşit aşteptările calitative pe console. Un motiv numai bun să fie portat pe PC, operaţiunea urmând să fie făcută tot la noi. Blazing Angels Squadrons of WWII, aşa cum sugerează şi numele, este un simulator de zbor plasat în timpul celui de-al doilea război mondial, în care vom avea la dispoziţie 38 de modele de avioane specifice acelor vremuri. Jocul este orientat pe lupta în escadron, fiecare coechipier fiind specializat într-un anumit domeniu. Campania single player conţine 18 misiuni prin care jucătorul şi escadronul său vor trebui să treacă, păstrând experienţa acumulată de la o misune la alta. Lansarea jocului este programată pentru această lună.



WARPATH

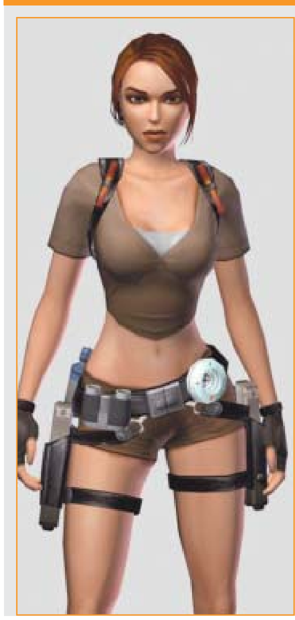
Un nou FPS de la Digital Extremes



Groove Games, împreună cu Digital Extremes, lucrează la un FPS cu tematică S.F. intitulat WarPath. Pe drumul războiului merg trei rase, fiecare cu aspectul, armele şi vehiculele sale. Jucătorii vor avea la dispoziţie mai multe arme (dintre care putem enumera Wolverine, Tyrant, Long Bow, Judge, Vanguard, Vibro Blade sau EMAC), fiecare având posibilitatea de a fi upgradată în termeni de funcţionalitate şi forţă distructivă. WarPath foloseşte motorul grafic Unreal, precum şi tehnologia Karma pentru realizarea unor efecte fizice cât mai realiste. Partea de multiplayer include circa 25 de hărţi împărţite în patru moduri (Death Match, Team Death Match, Capture the Flag şi Frontline Assault), adaptate pentru maximum 16 jucători în LAN sau online. WarPath este dezvoltat pentru PC şi Xbox şi va ajunge prin magazinele de profil în această primăvară.

TOMB RAIDER: LEGEND

O nouă Lara Croft



Reprezentanta reală a celebrei eroine interactive Lara Croft a fost dezvăluită ca fiind un model în vârstă de 20 de ani din Bethnal Green, Londra. Pe numele ei Karima Adebibe, tânăra va trebui să urmeze un program intens de antrenament pentru a se adapta şi ridica la înălţimea aventurilor ce o aşteaptă. Printre elementele incluse în program sunt un antrenament de supravieţuire SAS, cursuri de tragere cu arme de foc (automate şi semiautomate) în Europa de Est, cursuri de arheologie, dicţie şi etichetă pentru a deveni cât mai apropiată de imaginea Larei Croft, contesă de a 11-a generaţie, arheoloagă şi eroină de jocuri de acţiune.

După încheierea antrenamentului, Karima va avea de îndeplinit diverse obligaţii, precum roluri în reclame tv, apariţii în spectacole şi diverse alte manifestări organizate în următorii doi ani. Karima este a şaptea reîncarnare a Larei în lumea reală, după Lucy Clarkson, Rhona Mitra, Nell McAndrew, Vanessa Demouy, Lara Weller şi, desigur, Angelina Jolie.

Deja aflat printre cele mai aşteptate jocuri ale acestui an, Tomb Raider Legend este al şaptelea titlu al seriei ce o are ca protagonistă pe Lara, fiind producţia care are ca scop declarat regăsirea gloriei apuse a seriei. La aniversarea a zece ani de la apariţia primului joc, Tomb Raider este în continuare una dintre cele mai bine vândute mărci, plecând de la jocuri şi ajungând până la jucării, benzi desenate, romane de aventuri şi două filme. Lara Croft Tomb Raider: Legend va fi lansat în Europa pe 7 aprilie şi pe 11 aprilie în America de Nord, pentru PC, Xbox şi PS2, ceva mai târziu urmând versiunile pentru PSP şi Xbox 360.

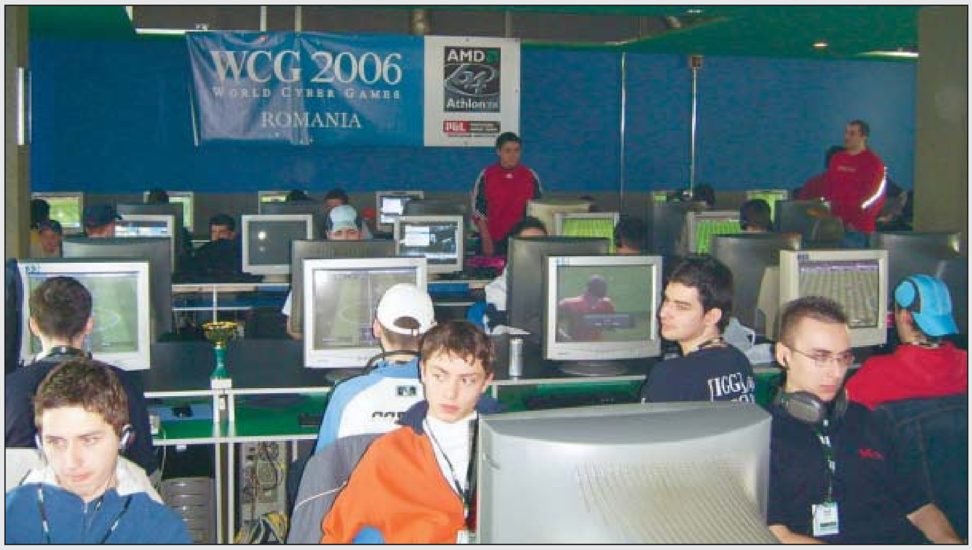


EUROPEAN CYBER GAMES 2006 - FINALA NAŢIONALĂ

Un loc pentru Europa

Ca şi acum câteva luni, când s-a desfăşurat finala naţională World Cyber Games, am fost plecaţi la mare în week-end. Doar că acum apa era rece, briza a cauzat o gripă acută în redacţie şi vântul şuiera pe plaja goală. Exact opusul se poate spune despre incinta celui mai mare Internet café din România, Forte Games din Constanţa. N-aveai loc sa dai cu bila de Zuma (jucat intens in pauzele dintre meciuri) de spectatori şi de membrii clanurilor care aşteptau să intre în focurile concursului de Counter-Strike. În sala de concurs însă, concentrare şi îndârjire, "dă-i cap" şi indicaţii preţioase cu privire la rudele în viaţă sau chiar decedate. De altfel, la Constanţa s-au desfăşurat două finale, cea menţionată deja şi cea de FIFA 2006. Spre deosebire de WCG, acum avem participanţi şi la concursurile de Warcraft III şi Need for Speed, dar calificările s-au desfăşurat online.

Ideea nebuniei cu mouse, pad şi tastatura plimbate de acasă până la Constanţa? Scrie mare şi frumos în titlu, participarea României la ECG, ce se vor desfăşura la Hanovra între 9 şi 12 martie, în timpul celui mai mare târg de IT al continentului, CeBit. Cine pleacă la CeBit? Aşa cum era aproape de aşteptat, clanul TeG a suflat biletele de avion pentru Germania, urmat de Eq (clanul-gazdă), care a înhăţat cinci procesoare AMD Athlon FX 3800+ şi de băieţii de la EuroTrip, premiaţi pe locul trei cu cinci căşti Plantronics Audio 90. Evenimentul a fost posibil prin intermediul Professional Gamers League, organismul oficial al competiţiilor internaţionale de la noi, şi cu ajutorul oferit de Samsung, AMD, RCS&RDS, ABN Systems, Plantronics, Best Distribution şi ISA Hardware International. Cei mai tari jucători de pe plaiurile mioritice se vor înfrunta la Hanovra cu echipe din alte 30 de ţări pentru premiile ce se vor ridica la circa 200.000$.





GLORIE ŞI UITARE
GENURI PE MOARTE

Dacă soarta jocurilor de PC am elucidat-o cu câteva luni în urmă, acum rămâne de discutat ce se întâmplă cu un număr de genuri de jocuri care, dacă nu şi-au dat duhul, în orice caz abia mai respiră. De ce se întâmplă asta şi dacă mai există şanse ca unele dintre ele să-şi revină aflaţi mai departe.

ESTE BIZAR CÂT DE MULT SE DISCUTĂ despre dispariţia jocurilor adventure, deşi în realitate o mulţime de alte genuri au fost subtil măturate sub preşul istoriei şi uitate aparent pentru totdeauna. Încercaţi să vă gândiţi. Câte simulatoare de zbor aţi jucat în ultima vreme? Dar jocuri cu motociclete? Zero este cel mai probabil răspuns, pentru că prin jurul acestei cifre se învârte suma totală a apariţiilor de care am avut parte în ultimii ani din aceste genuri. În mod paradoxal, există mai multe jocuri absolut originale, neîncadrabile în nici un gen, decât jocuri aparţinând acestor genuri care cândva reprezentau un sector important al domeniului. Explicaţiile au şi o componentă general valabilă - faptul că, o dată cu evoluţia jocurilor, costurile au crescut într-un mod spectaculos, ceea ce face ca numai jocurile cu vânzări substanţiale să fie profitabile, scăzând dramatic şansele titlurilor de nişă -, dar în cazul fiecărui gen există şi o explicaţie specifică, de multe ori, veţi vedea, destul de obiectivă.

Nu are rost să ne ascundem după deget, unele lucruri au dispărut pentru că trebuia să dispară. Selecţie naturală, dacă vreţi. Acesta este şi motivul pentru care povestea genurilor picate în dizgraţie ni se pare interesantă: ea este în acelaşi timp povestea creşterii şi maturizării jocurilor, a evoluţiei lor de la perioada în care erau produse de tineri entuziaşti şi destul de naivi, care nu ştiau nici ei foarte bine ce făceau, până în perioada în care realizarea lor s-a transformat într-o adevărată industrie, cu toate avantajele şi dezavantajele care decurg din asta (nu are rost să ascundem nici acest lucru: industrializarea producţiei jocurilor a avut multe rezultate benefice; nu ne putem face iluzii că Half-Life 2 ar fi putut fi vreodată produs de trei studenţi într-un garaj). Şi, dacă tot vorbim despre istorie, vom începe nu cu genul adventure, ci cu un gen mai vechi, născut în perioada în care jocurile abia începeau să devină populare, dar intrat de ceva vreme într-un con de umbră.

SHMUP

Shooter-ul 2D, numit ocazional shoot'em'up sau, mai afectuos, shmup, a apărut încă din epoca jocurilor arcade, în care divertismentul digital nu intrase încă în case, ci era o activitate mai curând socială, desfăşurată în săli pline de maşini arcade. Primul shooter, Space Invaders, s-a dovedit atât de popular încât se spune că a provocat o adevărată penurie de monede în Japonia în perioada respectivă, din cauza celor care ocupau maşinile arcade cu Space Invaders zi şi noapte, consumând saci întregi de monede pentru a continua să joace.

Space Invaders nu era mai complicat decât alte jocuri din acea perioadă. În el, jucătorul controla un tun laser aflat în partea de jos a ecranului şi orientat în sus, care putea fi mişcat lateral şi cu care trebuiau împuşcaţi extratereştrii care coborau din partea de sus a ecranului. Nu conceptul era atât de spectaculos, cât execuţia: cu un ritm alert şi o tensiune continuă, Space Invaders era un joc perfect pentru a face pe cineva să rămână lipit de un arcade, încercând să se îmbunătăţească şi să îşi bată cel mai bun scor. Succesul său a generat apariţia unui şir aproape nesfârşit de clone, care practic au făcut ca, pentru prima dată, să se pună problema existenţei unui gen. Până atunci, fiecare joc era o entitate în sine, o nouă idee, dar începând cu acea perioadă aveau să se cristalizeze elementele care au dat naştere genurilor pe care le cunoaştem în ziua de azi.

Pentru o perioadă, evoluţia shooterelor 2D a fost constantă şi a adus o mulţime de elemente noi, cum ar fi posibilitatea de a mişca nava pe tot ecranul sau apariţia jocurilor în care acţiunea se desfăşoară nu pe verticală, ci pe orizontală. Dar, cu toată această evoluţie, defectul fundamental pe care l-au avut shmup-urile din

naştere nu a fost niciodată reparat. Născute pe maşinile arcade, aceste jocuri se supuneau regulii foarte nefericite care spunea că un joc, pentru a fi profitabil, trebuie să înghită câte o monedă la fiecare 90 de secunde. Adică erau foarte, foarte dificile. Niciodată de atunci până în ziua de azi jocurile nu au mai trecut printr-o perioadă în care dificultatea lor să fie atât de mare şi construită atât de cinic pentru a forţa jucătorul să repete la nesfârşit aceeaşi porţiune. Şi, din păcate, dintr-un tradiţionalism prost înţeles, shmup-urile nu şi-au revenit niciodată. De la maşinile arcade, la primele jocuri de pe console şi PC-uri până la cei câţiva reprezentanţi pe care-i are în ziua de azi, ele au fost întotdeauna dedicate unui segment restrâns de oameni, suficient de dedicaţi, talentaţi şi masochişti pentru a le face faţă.

Cealaltă problemă căreia a trebuit să-i facă faţă shmup-urile a fost apariţia jocurilor 3D. Apărute ca o evoluţie naturală a platformerelor şi shooterelor 2D cu personaje, jocurile de acţiune 3D au devenit populare aproape instant după apariţia lui Wolfenstein 3D şi au sfârşit prin a-şi scoate din scenă strămoşii. De altfel, simplitatea este o problemă comună tuturor jocurilor vechi şi principalul motiv pentru care nu mai au prim-planul în ziua de azi. Acum, majoritatea jocurilor din primele generaţii pot fi reproduse chiar şi într-un browser Web sau pe un telefon mobil, ceea ce demonstrează cu câte ordine de magnitudine sunt mai simple decât jocurile serioase ale erei moderne (de altfel, există site-uri ca game-oldies.com, pe care se pot juca un număr uriaş de jocuri vechi direct în browser). Oricât de mult ar fi folosi efecte grafice de ultimă generaţie, shooterele 2D ale epocii moderne nu pot să depăşească statutul de jocuri simple, bune numai de diversiune între două jocuri mai serioase.

Totuşi, genul nu a dispărut cu totul. Pe PC există câteva companii independente care mai lansează astfel de titluri ca shareware, ba chiar mai există chiar câţiva entuziaşti, în general japonezi, care oferă pe gratis shootere 2D destul de reuşite, deşi nu foarte spectaculoase ca grafică (dacă sunteţi amatori de aşa ceva, le puteţi încerca pe cele din seria Shrine Maiden - www.shrinemaiden.com - sau pe cele, ceva mai cunoscute, ale prolificului Kenta Cho - http://www.asahi-net.or.jp/Îcs8k-cyu/index_e.html). Şi pe console mai apare din când în când cât un joc rătăcit, cum a fost Ikaruga, apărut în 2003 pe Gamecube şi considerat foarte reuşit, dar diabolic de dificil. În ultimele luni se poate spune chiar că genul cunoaşte un reviriment, după lansarea de către Microsoft a unui serviciu numit Live Arcade, prin care utilizatorii de XBOX şi XBOX 360 pot cumpăra în schimbul unor sume destul de modice, direct de pe Internet, jocuri ce se încadrează în anumite criterii de simplitate (este obligatoriu să încapă pe un memory card, deci să ocupe mai puţin de 64MB). Printre jocurile disponibile sunt Geometry Wars şi Mutant Storm, primul un joc nou-nouţ, cel de-al doilea disponibil deja de doi ani pe PC ca shareware, amândouă reuşite şi amândouă încadrate la categoria shoot'em'up 2D (dar inspirate nu de Space Invaders, ci de un alt clasic arcade, Robotron).

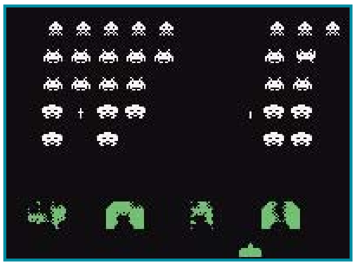
ABSURDITATE

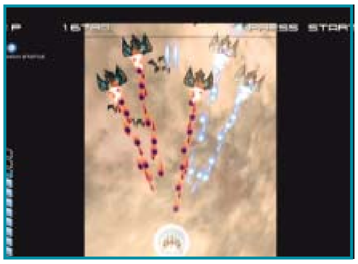
Poate cel mai celebru puzzle nebun dintr-un joc adventure se găseşte în Gabriel Knight 3, în care eroul trebuie să se deghizeze, iar singura modalitate de a obţine o mustaţă este de a pregăti o capcană cu bandă adezivă pentru o pisică, apoi de a lipi părul astfel obţinut de faţa personajului folosind sirop de arţar. Puzzle-ul este cu atât mai lipsit de sens (lăsând la o parte stupizenia ideii de a folosi un desert pe post de lipici) cu cât cel pe care eroul trebuie să îl imite nici măcar nu are mustaţă, iar eroul nu este chel, deci ar fi putut folosi foarte bine puţin păr din dotarea proprie împreună cu banda adezivă pe care o avea deja. Bineînţeles, nu toate titlurile adventure cad în absurd atât de mult ca Gabriel Knight 3, dar exemplu este unul simptomatic pentru modul în care logica funcţionează în jocurile de acest gen doar atunci când vor producătorii.



STAGNARE

La stânga vedeţi o imagine din Space Invaders, iar la dreapta una din Ikaruga. Cel de-al doilea este, evident, mai arătos, mai elaborat şi chiar mai complex, dar diferenţele nu sunt suficient de mari încât să arate că cele două jocuri sunt despărţite de aproape 25 de ani.





AVENTURĂ

Genul adventure este marcat de două modele. Primul este cel al jocurilor point & click de la LucasArts, bazate pe engine-ul SCUMM, în care jucătorul controlează un personaj într-un mediu desenat pe fundal, interacţionând cu obiectele şi personajele din jur şi rezolvând diverse puzzle-uri legate de acestea. Cel de-al doilea este cel lansat de Myst, în care totul se vede la persoana întâi, mediul este tridimensional şi foarte realist reprezentat, pentru a accentua imersiunea jucătorului în poveste. Dintre ele, Myst a fost cel mai de succes, reuşind atât să influenţeze în mod decisiv trecerea de la unităţile floppy la CD-ROM-uri (era primul joc exclusiv pe CD), cât şi să domine topul celor mai bine vândute jocuri de PC din toate timpurile pentru o perioadă foarte lungă, până când a fost depăşit de către The Sims (singurul joc care a reuşit această performanţă până acum). Din punctul de vedere al moştenirii lăsate în urmă, jocurile SCUMM stau însă mai bine, pentru că pe modelul lor s-au bazat cele mai multe jocuri adventure de calitate apărute de-a lungul timpului, în timp ce clonele de Myst au devenit notorii prin proasta lor calitate. Nici continuările directe ale lui Myst nu s-au bucurat de un succes asemănător cu al primului joc, deşi au fost în mare parte destul de reuşite.

Jocurile adventure sunt privite cu multă simpatie de nostalgici pentru că în mod tradiţional ele sunt jocurile cu cele mai interesante scenarii. Cel puţin, în epoca lor de aur, aşa erau. Spre deosebire de alte genuri, în care povestea este o scuză pentru a explica acţiunea, pentru un adventure este exact invers. Povestea este cea interesantă, iar ceea ce se întâmplă dicolo de ea nu reprezintă decât o umplutură care justifică numele de joc. Sigur, exagerăm puţin aici, dar nu exagerăm deloc atunci când spunem că puzzle-ul tipic unui adventure point & click este o mecanică de joc discutabilă, care are potenţialul de a provoca mai multă frustrare decât divertisment. Atunci când este realizat foarte bine, un puzzle este suficient de greu încât să forţeze jucătorul să gândească şi să se simtă inteligent o dată ce a găsit soluţia, dar şi suficient de uşor încât să poată fi rezolvat într-un timp rezonabil de către orice om fără deficienţe mentale. Numai că asta se întâmplă rar. Iar atunci când



➲ Beyond Good & Evil este unul dintre jocurile din afara genului adventure care demonstrează că au fost influenţate de acesta.

este conceput greşit, un puzzle se poate transforma într-un adevărat dezastru. Fie plictiseşte, din cauză că este prea evident, fie opreşte jucătorul din drum pentru totdeauna din cauză că este prea greu. Un exemplu de joc reuşit, dar mult prea greu, este chiar Riven (continuarea lui Myst) pe care foarte puţini au reuşit să îl ducă la bun sfârşit fără ajutorul unui walkthrough.

Flight of the Amazon Queen, un adventure cu tentă comică apărut în 1995, conţine în porţiunea de început un puzzle mai puţin obişnuit. Jucătorul, rătăcit în jungla amazoniană, descoperă că drumul din faţa sa este blocat de o gorilă ameninţătoare. Soluţia evidentă este aceea de a încerca ceva cu o banană găsită mai devreme, dar rezultatul este unul neaşteptat: gorila înghite banana imediat, însă refuză în continuare să se mişte din loc. Pentru a depăşi ciudatul obstacol, jucătorul trebuie să încerce să închege o conversaţie cu animalul, să descopere că acesta ştie să vorbească şi să-i explice că existenţa sa este o iluzie, pentru că gorilele trăiesc în Africa, nu în America de Sud. În acel moment, fiara se evaporă în neant, iar jucătorul îşi poate continua drumul. Secvenţa, ca şi jocul, este simpatică, dar nu extraordinară, iar motivul pentru care am menţionat-o nu este dorinţa noastră de a aduce un tribut lui Flight of the Amazon Queen. Ni se pare foarte relevant că încă de acum zece ani un joc adventure găsea de cuviinţă să îşi parodieze propriul concept şi să arate cât de bizar şi artificial este el (de altfel, acesta este cel mai vechi exemplu pe care ni-l aducem aminte noi, dar este posibil să existe şi altele, mai vechi; un exemplu cu doi ani mai recent, dar ceva mai reuşit, se găseşte în The Curse of the Monkey Island: jucătorul trebuie să încerce să cânte aceleaşi note la banjo ca şi un pirat, numai că la un moment dat acesta face un solo fenomenal, imposibil de urmărit; drept răspuns, eroul scoate un pistol şi trage în banjo-ul adversarului).

Problema era deci vizibilă, însă prea puţini producători s-au oprit să o ia în considerare. În vreme ce alte genuri făceau progrese mari în ceea ce priveşte partea de scenariu, genul adventure întârzia să se maturizeze din punctul de vedere al mecanicii de joc. Acest lucru, cuplat cu o serie de probleme suferite de LucasArts, care susţinea la un moment dat genul aproape pe cont propriu, şi cu o scădere a reputaţiei genului cauzată de avalanşa de titluri de proastă calitate lansate de firme obscure, a dus în cele din urmă la situaţia pe care o vedem astăzi. Cyan, producătorul lui Myst, a fost la un pas de a se închide, fiind salvat de apariţia unui nou proiect despre care nu a fost încă dezvăluit nimic, în afară de faptul că este foarte surprinzător (adică nu adventure). Microids, un producător francez destul de prolific, de la care a venit unul dintre ultimele jocuri adventure convenţionale mai reuşite (Syberia), s-a închis cu totul şi a fost absorbit de către Ubisoft. LucasArts a decis în mod oficial să nu mai producă jocuri adventure şi să se concentreze pe exploatarea la maximum a licenţei Star Wars. Broken Sword, singura serie adventure care a apărut în vremurile bune ale genului şi încă se mai află în viaţă, a trecut prin transformări serioase o dată cu lansarea lui Broken Sword 3, venind cu altă modalitate de abordare a puzzle-urilor (nu neapărat foarte reuşită, dar un început) şi cu o interfaţă concepută pentru a funcţiona la fel de bine pe PC şi pe console. Jocul declarat ca cel mai bun adventure al anului trecut, Fahrenheit/Indigo Prophecy, se încadrează în gen doar vag însă, renunţând complet la puzzle-uri în favoarea unor minijocuri relativ simple, care nu distrag la fel de mult atenţia de la poveste.

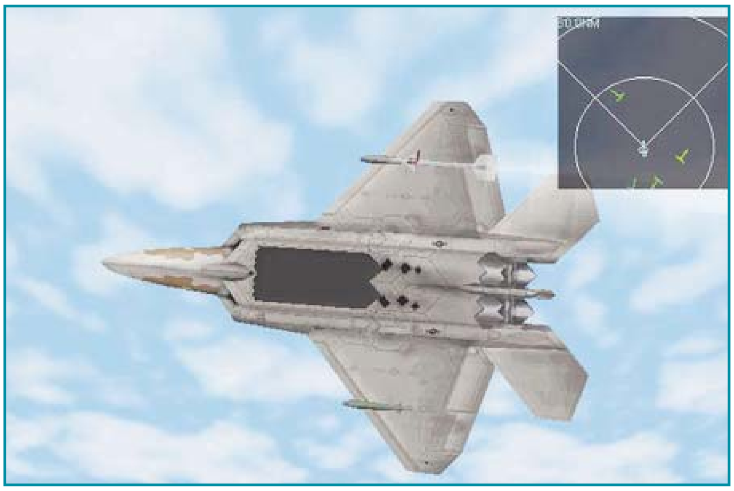
ÎN ZBOR

Simulatoarele de zbor îndeplinesc unul dintre cel mai des întâlnite vise ale copilăriei şi era evident că la un moment dat vor apărea jocuri care să trateze acest subiect. Şi nu numai că aceste jocuri au apărut, dar pentru o vreme au reprezentat unul dintre cele mai populare şi mai pline de apariţii genuri. Ce s-a întâmplat după aceea? Una peste alta, genul s-a autodistrus.

Primele simulatoare de zbor nu puteau fi numite cu adevărat aşa, ele erau simple jocuri, îmbrăcate doar în haină de simulator, şi reuşeau să ofere atât îndeplinirea visului de a zbura, cât şi o jucabilitate acceptabilă. În timp însă, în mare parte şi la cererea publicului, dar şi din cauza ambiţiei producătorilor, simulatoarele au început să devină din ce în ce mai realiste, mai complexe şi mai dificile, reuşind să alunge orice jucător din afara comunităţii hardcore. Un simulator de zbor de cea mai nouă generaţie nu numai că venea cu un manual suficient de gros încât să poată fi folosit ca armă (şi absolut necesar), dar avea şi un nivel de dificultate care făcea, conform spuselor unor piloţi adevăraţi, să pălească prin comparaţie chiar şi dificultatea de a zbura cu un avion adevărat. Foarte stupid este şi faptul că, de obicei, cele mai dificile sarcini într-un simulator de zbor sunt cele mai triviale. De exemplu, este mult mai uşor să câştigi o bătălie aeriană decât este să realizezi o aterizare, ceea ce nu am califica drept normal. Situaţia era în mod evident absurdă şi a fost penalizată brutal de către jucători, care s-au orientat încetul cu încetul către titluri ceva mai puţin pretenţioase.

O altă problemă majoră o reprezintă modul de control, care de obicei necesită utilizarea unui joystick. Istoria a demonstrat că jocurile care necesită un periferic special pentru a fi jucate sfârşesc prin a fi abandonate, iar simulatoarele de zbor reprezintă cel mai bun exemplu. Pe de o parte, nici sistemul mouse+tastatură, nici controllerele de consolă nu funcţionează la fel de bine ca un joystick în acest gen de joc, iar pe de alta jucătorii nu vor să mai investească în încă o componentă, pe care ştiu că nu o vor folosi foarte des. Asta mai ales în condiţiile în care, în general, joystick-urile ieftine sunt în general de foarte proastă calitate şi sfârşesc prin a se defecta, iar jucătorii renunţă de obicei să le mai înlocuiască.

Acest din urmă aspect a influenţat şi dispariţia simulatoarelor spaţiale, care erau ceva mai jucabile şi mai puţin complexe decât cele obişnuite, dar aveau la rândul lor nevoie de un joystick. O problemă pentru simulatoarele spaţiale a reprezentat-o şi faptul că în ultima



➲ F-22 Lightning 2 este unul dintre ultimele simulatoare de zbor care s-au bucurat de succes, poate şi pentru că nu insista atât pe realism



➲ **Soul Calibur este un exemplu de serie beat'em'up care nu a ajuns niciodată pe PC**

perioadă majoritatea jucătorilor par să fie din ce în ce mai puţin atraşi de subiecte science fiction sau fantasy, preferând un univers mai apropiat de realitate (motiv pentru care au şi înflorit FPS-urile despre cel de-al doilea război mondial). În anii '80, luptele spaţiale aveau foarte mulţi admiratori datorită succesului filmelor Star Wars, dar în timp entuziasmul a scăzut.

În acest moment, simulatoarele de zbor au puţini reprezentanţi bazaţi pe realism (un exemplu este Falcon 4.0, un joc mai vechi, refăcut şi relansat de curând) şi ceva mai mulţi care preferă să ofere acţiune mai multă şi realism mai puţin, dintre care doar despre Ace Combat, o serie de jocuri pentru PlayStation 2, se poate spune că se bucură de un succes ieşit din comun. Spre deosebire de alte jocuri de gen, Ace Combat are o poveste axată pe elementul uman, foarte asemănătoare cu cea dintr-un RPG japonez prin sentimentalismul său, dar în orice caz mai imersivă şi mai interesantă decât cele ale majorităţii simulatoarelor. Cu siguranţă acesta este exemplul de urmat, dar rămâne de văzut dacă vom avea parte şi pe PC de astfel de apariţii.

SPORTURI UITATE

Dacă până acum am avut la dispoziţie explicaţii rezonabile (deşi nu tocmai foarte plăcute), la acest capitol suntem şi noi destul de derutaţi. Unele subiecte de jocuri par să fi fost pur şi simplu uitate. Jocurile cu motociclete s-au topit la un moment dat în neant, deşi seriile ca Motorcross Madness sau Moto Racer păreau să se descurce destul de bine. MotoGP este singura serie care a supravieţuit, dar s-a retras de pe PC şi se găseşte acum doar pe console, unde pare să aibă un traseu foarte oscilant. Alte câteva sporturi au ajuns apanajul exclusiv al consolelor. Este cazul tenisului, care mai are încă ceva reprezentanţi pe console, cum este Top Spin, dar a încetat să mai apară pe PC de destul de multă vreme, dacă nu luăm în considerare existenţa câtorva jocuri shareware cu acest subiect.

Jocurile de curse cu maşini de Formula 1 au dispărut şi ele de pe radar o dată cu Geoff Crammond, producătorul seriei Grand Prix (soarta seriei şi a companiei lui Crammond este incertă, dar se pare că, oricum, nu intenţionează să realizeze un nou joc Grand Prix). Şi exemplele de sporturi uitate pot continua. Explicaţia în multe cazuri este faptul că genul era susţinut doar de una sau două companii, care între timp şi-au pierdut interesul, iar în alte cazuri este vorba pur şi simplu de orientarea exclusivă către console, care sunt considerate mai potrivite pentru jocurile sportive.

Tot preferinţa pentru console este şi motivul pentru care nu mai există aproape deloc jocuri beat'em'up pe PC. În general se consideră că tastatura nu este un mod de control la fel de bun ca un gamepad şi că este mai greu de jucat în doi pe acelaşi sistem la un PC decât la o consolă, aşa că nu merită efortul de a lansa un beat'em'up pe PC. Mortal Kombat şi Virtua Fighter sunt doar două exemple de serii beat'em'up care au avut la un moment dat şi versiuni de PC, dar au renunţat să se mai deranjeze mai târziu.

CE URMEAZĂ

Concluziile noastre le-ar putea părea pesimiste fanilor jocurilor din genurile trecute în listă de noi. Căderea în uitare a acestor genuri este rezultatul unor probleme serioase, iar revenirea lor în prim-plan, în forma care le-a făcut cunoscute, este improbabilă. Asta nu înseamnă însă că vor dispărea cu totul.

O parte, cele care suferă din cauză că sunt adresate unor nişe restrânse, incapabile să susţină un blockbuster modern, s-au refugiat în sectorul shareware şi vor continua să prospere acolo, mai ales că distribuţia pe Internet este o metodă din ce în ce mai populară de vânzare a jocurilor. Internetul are darul de a face profitabile o mulţime de întreprinderi care se adresează unui procent restrâns al populaţiei, pentru că adună clienţi din toată lumea, reuşind de cele mai multe ori să creeze o masă critică suficientă pentru a susţine respectivul proiect. Este cu siguranţă şi cazul jocurilor, iar problema la momentul actual este faptul că jocurile shareware nu sunt la fel de cunoscute ca cele "obişnuite", mai curând decât lipsa lor. Ce-i drept, multe proiecte shareware au tendinţa de a fi mai slabe calitativ ca cele de anvergură, dar, dacă în timp profitablitatea lor va creşte, la fel va face şi calitatea.

Alte genuri, cele cu probleme cauzate de propriul concept, vor continua să se schimbe şi să găsească noi modalităţi de exprimare. În special genul adventure este aşteptat să treacă prin mai multe reinventări de genul celei realizate de Fahrenheit, până când se vor găsi câteva formule de succes. De altfel, dacă se uită în alte genuri, iubitorii de jocuri adventure pot găsi jocuri pe gustul lor, concepute pe aceeaşi idee, că povestea este mai importantă decât acţiunea. Un exemplu foarte bun este Beyond Good & Evil, care, chiar dacă este un third person action, demonstrează pe parcurs că ceea ce îşi doreşte de fapt este să fie un joc adventure.

Aşadar, vă puteţi obişnui cu ideea că lucrurile nu vor mai fi niciodată cum au fost, dar şi cu ideea că acest lucru nu este neapărat unul rău.

Bogdan Bridinel

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Pământul sub asediu sau cutremurul pe echipe

Acţiune



"Se foloseşte o textură imensă de 32000x32000 pixeli pentru a «îmbrăca» harta."

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY a fost o surpriză plăcută. Iniţial planificat ca un add-on oficial pentru Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory a fost abandonat între timp, dar readus la viaţă de Splash Damage, care i-a completat partea de multiplayer şi, împreună cu id Software, a lansat-o pe Internet gratuit. Succesul a fost imediat şi, chiar acum, după trei ani de la lansare, Enemy Territory a rămas unul dintre cele mai jucate jocuri online.

Speculând succesul acestui joc şi punând la bătaie renumele seriei Quake, id Software a hotărât că a venit vremea ca seria să fie continuată. Astfel, Enemy Territory: Quake Wars mută desfăşurarea evenimentelor undeva în viitor, în timpul invaziei Pământului de către rasa extraterestră Strogg. Cele două facţiuni care îşi vor disputa supremaţia pe hartă sunt oamenii din GDF (Global Defense Force) şi nemiloşii Strogg, fiinţe create din ţesut viu şi părţi mecanizate.

Spre deosebire de Wolfenstein: Enemy Territory, Quake Wars pune la dispoziţia jucătorilor şi vehicule, de la maşini de teren echipate cu mitraliere la mech-i de dimensiuni impresionante şi până la elicoptere. Controlul acestora va fi facil, însă asta nu înseamnă că jucătorii experimentaţi nu vor putea realiza mişcări de fineţe, spectaculoase, la bordul unui asemenea monstru.

Nu vor fi uitate nici deja obişnuitele clase de personaje, cum ar fi inginerii sau medicii. Diferenţa majoră este că în Quake Wars abilităţile claselor echivalente ale celor două tabere vor diferi foarte mult. Spre exemplu, medicul Strogg-ilor (numit în joc MediTek) poate transforma cadavrele unităţilor inamice în respawn point-uri pentru coechipieri.

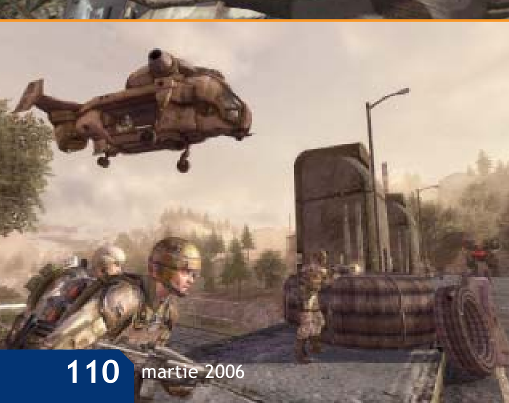
Hărţile vor fi imense, detaliate şi inspirate direct din presupusele viitoare confruntări istorice dintre Strogg-i şi oameni. Aici intră în scenă motorul grafic de joc. Originile acestuia stau în tehnologia folosită şi în DOOM 3 sau Quake 4, însă, pentru Quake Wars, John Carmack s-a ocupat personal de adăugarea unei opţiuni impresionante: megatexture. Practic, megatexture foloseşte o textură imensă de 32000x32000 pixeli pentru a "îmbrăca" harta. Diferite variabile precum coeficientul de fricţiune al terenului sau definirea diverselor tipuri de teren (apă, pietriş, lemn etc.) se pot introduce direct în această megatextură, făcând munca level designerilor mult mai uşoară.

Deocamdată, cei de la Splash Damage au în productie 12 hărţi (dublu faţă de vechiul Enemy Territory) pentru Quake Wars, organizate în mini-campanii a câte trei hărţi fiecare. Dacă numărul acestora este suficient pentru împătimiţii seriei Quake din toată lumea doar timpul o va spune.

Cosmin Aioniţă

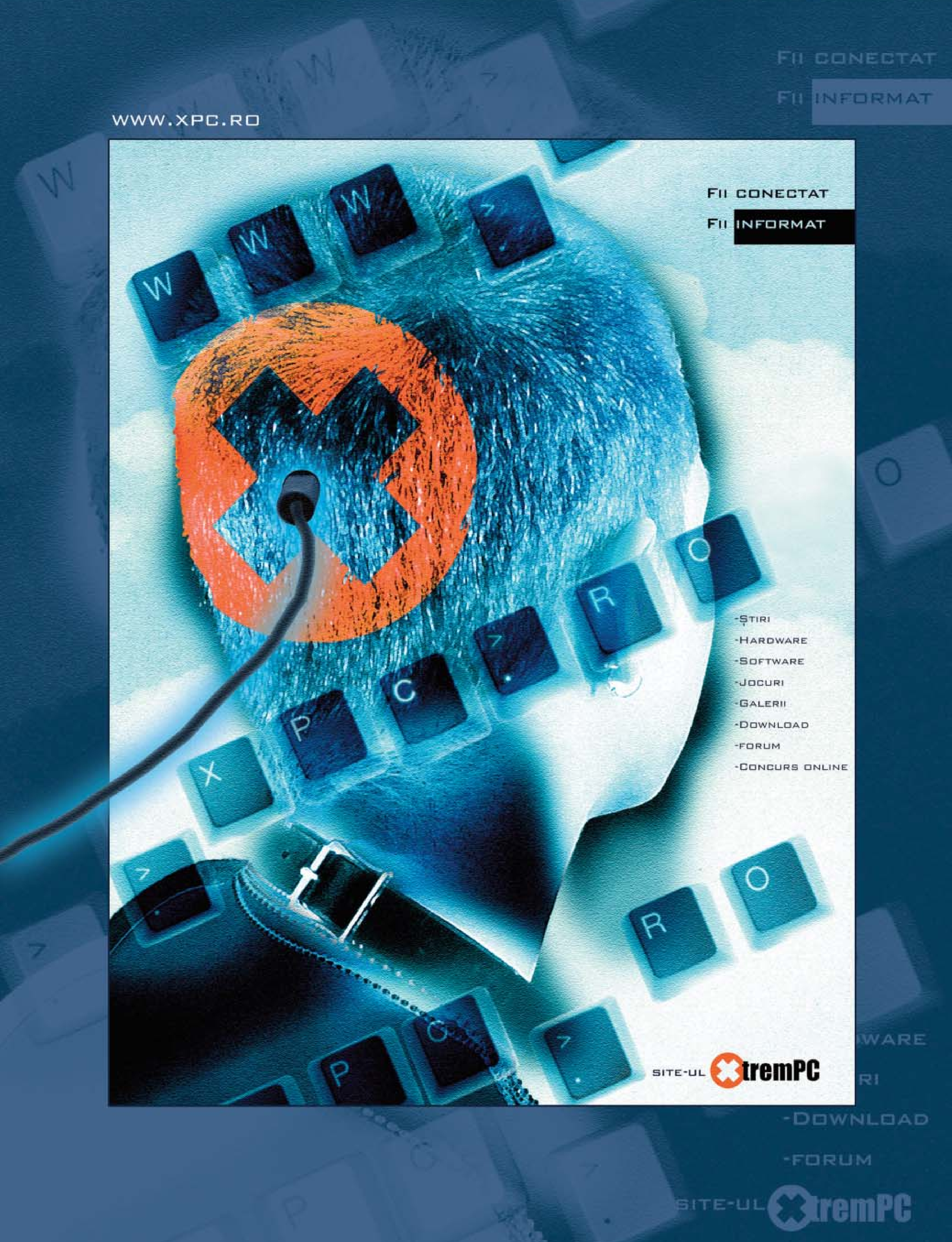
PRODUCĂTOR:	SPLASH DAMAGE/ID SOFTWARE
PUBLISHER:	ACTIVISION
WEB:	WWW.ENEMYTERRITORY.COM

DATA APARIŢIEI: DECEMBRIE 2006








WWW.XPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-ȘTIRI
-HARDWARE
-SOFTWARE
-JOCURI
-GALERII
-DOWNLOAD
-FORUM
-CONCURS ONLINE
SITE-UL XtremPC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

O imagine provizorie asupra a ceea ce este pentru moment Heroes of Might and Magic V

INTERACŢIUNE

- 6 facţiuni cu caracteristici diferite
- hărţi de suprafaţă, cât şi de subteran
- multiplayer online, in LAN şi Hotseat

"Am câştigat împotriva unei armate aproape duble faţă de a mea în cea mai mare parte cu ajutorul celor 12 dragoni pe care îi aveam cu mine."

Data lansării: **2006**

- PRODUCĂTOR: NIVAL INTERACTIVE
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: UBISOFT
- WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM



S-AR PUTEA SPUNE CĂ AM AJUNS LA MOMENTUL adevărului. Un adevăr deocamdată parţial, cu multe probleme, bug-uri şi nemulţumiri, dar totuşi un adevăr: o versiune palpabilă şi beta pentru jocul cu numărul cinci al uneia dintre cele mai iubite, celebre, apreciate şi încă jucate serii de strategii pe ture. Sigur aţi auzit şi poate chiar aţi participat pe forumurile Ubisoft la toate controversele, lungile ore de aşteptare, nemulţumirile cauzate de amânările deschiderii beta testului, de deciziile de marketing şi de numeroase alte probleme.

Probabil aţi auzit şi de "Save Heroes of Might and Magic V", petiţia pusă la punct de fanii seriei, nemulţumiţi de ceea ce au testat în cadrul beta şi care cereau amânarea jocului pentru ca producătorii Nival să aibă timpul necesar să îmbunătăţească tot ce nu mergea bine (şi, credeţi-mă, o grămadă de lucruri se împiedicau!). Cereri de acest fel din partea fanilor unui joc sau altuia pentru reînvierea unei serii sau licenţe au mai existat; ce este însă mai ciudat... petiţia de faţă cere amânarea Heroes V pentru că împătimiţii nu s-ar supăra să mai aştepte un an (deşi aşteaptă deja de circa doi ani, de când au apărut primele zvonuri) pentru a avea la dispoziţie un joc cu adevărat bun, de nota 10, nu un rateu care să îngroape de data aceasta definitiv universul Heroes. Culmea este că, spre deosebire de majoritatea cererilor din partea comunităţii care au fost în general tratate cu indiferenţă şi ignorate, această petiţie a avut succes. Sau măcar ne putem îmbăta cu apă rece că am avut într-adevăr efect ca fani adevăraţi ai eroilor şi nu a fost doar o decizie de marketing derivată (până la urmă, miile de jucători din beta nu pot fi ignoraţi când se plâng cu toţii de aceleaşi lucruri) din feedback-ul în mare parte depreciativ.

N-aş vrea să mă înţelegeţi greşit. Din ce am testat în ultima lună în versiunea beta, Heroes V are potenţialul să fie un joc de nota 10. Un 10 pur. Dar deocamdată are doar potenţialul, pentru că ceea ce s-a numit beta a fost considerat de mulţi mai mult ca un alpha care suferă de bug-uri inadmisibile. Materialul de faţă, sper eu, nu va judeca prea mult şi nici nu va da un verdict, pentru că nu se poate. Un beta este până la versiunea finală subiectul a numeroase modificări; este, aşa cum spun şi producătorii, "code in progress". Multe lucruri nu sunt implementate, altele au fost în mod special blocate, iar altele încă nu există deloc şi nici nu se ştie dacă îşi vor face vreodată apariţia în cadrul jocului final.

În plus, pe DVD veţi putea admira în toată splendoarea lor toate imaginile făcute de-a lungul jocului; toate sunt marcate cu "HOMM 5 Beta Test", nu vă speriaţi, este o metodă de a împiedica folosirea lor de către răuvoitori pe post de imagini din varianta finală a jocului.

CONDIŢII DE TESTARE

Sună destul de ciudat, cam ca descrierea platformei de test de la hardware, nu-i aşa? Dar, până să ajungem să ne punem resursele strategice la treabă, au fost câteva etape de parcurs. În primul rând, data de lansare iniţială a beta a fost amânată cu trei zile, iar apoi, în ultimul moment, a fost anunţat faptul că primele zile de joc propriu-zis vor fi disponibile doar posesorilor de conturi plătite pe FilePlanet. Vă imaginaţi nemulţumirea multora, dar şi invazia utilizatorilor care şi-au făcut cont măcar pentru o lună doar ca să pună mâna pe clientul beta. Din fericire, Adrian este mândrul posesor al unui astfel de cont, deci nu am stat nici la coadă pe serverele gratuite (unde timpii de aşteptare variau de la jumătate de oră până la câteva zeci de ore şi chiar zile), nici nu am avut probleme cu cheia de activare Starforce, sistemul de protecţie pe care sunt sigură că îl gratulaţi cu tot felul de înjurături.

Iniţial, am avut la dispoziţie doar partea de multiplayer online, prin intermediul serverelor susţinute de Ubi.com. Pe două hărţi, una de doi şi cealaltă de patru jucători, se desfăşurau partide care ar fi fost în mod cert aprinse dacă serverele n-ar fi crăpat după doar câteva ture. Un alt mod de joc disponibil a fost Duel, unde se înfruntau doi eroi cu armate prestabilite, lucru care ne-a permis să ne facem o idee despre puterile eroilor, vrăjile mai noi şi mai vechi, dar şi despre debalansările existente deocamdată între tipurile de creaturi şi cantitatea de damage într-o situaţie sau alta.

O parte din problemele întâmpinate erau deja cunoscute. Clientul a venit cu un disclaimer care preciza anumite bug-uri şi evenimente neplăcute posibile să se întâmple. Astfel că unele nemulţumiri au fost exagerate. Când ţi se scrie clar în readme că sunetul nu este finisat, tu de ce faci o tragedie din asta şi deschizi un topic special pe forum? Pe de altă parte, faptul că infrastructura online Ubisoft nu prea pare a fi deocamdată în stare să susţină jucătorii nu mai este o problemă citită în readme. Poate că şi bug-urile din codul jocului au contribuit la frecventele crash-uri, dar partidele erau mult prea des întrerupte ca să ajute la formarea unei impresii coerente şi corecte.



Strategie



Eroii lasă în urmă o dâră colorată specifică fiecărei rase, care probabil va fi un indiciu despre puterea armatei respective.











Dragonii aurii au ajuns mai mult albaștri, dar puterea lor de foc a rămas la fel de mare.

Tot la această secțiune intră și cerințele de sistem. Evident, ele trebuie luate în considerare exclusiv pentru beta, iar cerințele prezentate de noi sunt cele minime; cele recomandate (Pentium 4 3GHz, 1GB RAM și 256MB Video) ar putea să-i sperie pe mulți și chiar în mod justificat, pentru că beta este un mare consumator de resurse. Deși depășeam cerințele recomandate, cu toate setările video la maximum și opțiunile Cinematic Camera și Dynamic Battles bifate, mișcările eroului pe hartă, intrarea/ieșirea din castel sau subteran au prezentat un lag suficient de mare ca să fie enervant. Totuși, pe de altă parte, am rulat același joc pe un sistem de putere medie, cu setările grafice la minimum; lag-ul a fost mult mai mic, chiar acceptabil; astfel că, la final, Heroes V s-ar putea să fie extrem de scalabil și să continue o tradiție de care seria a fost întotdeauna mândră: posibilitatea de a rula cam pe orice sistem. Să vă zic că acum doi ani și jumătate jucam Heroes III In the Wake of Gods pe un Pentium 2 la 350MHz și mergea ca uns? Doar ca să vă faceți o idee…

CE A FĂCUT COMUNITATEA

Problemele ivite la jocul online i-au pus rapid pe fani la treabă. Cei mai pricepuți și mai curioși dintre ei și-au băgat rapid nasul prin fișierele de configurare și prin pachetul care conține datele codului. După doar câteva zile, deja fusese descoperită metoda de a juca în single player cele două hărți implementate, dar au fost deblocate și modurile multiplayer pentru LAN și Hotseat. Chiar dacă AI-ul nu a fost implementat, măcar am avut posibilitatea de a vedea la lucru toate creaturile neutre și le-am studiat mai ales pe cele nou introduse; n-au fost neglijate nici cele cunoscute, dar care și-au schimbat numele și parțial abilitățile. Iar cel mai recent update din categoria "cu nasul în .cfg ca să schimbăm variabile" este posibilitatea de a schimba în mod dinamic mărimea câmpului de bătălie, în funcție de dimensiunea armatei.



N-am înțeles de ce toate aceste opțiuni au fost inițial blocate. Poate că producătorilor le era frică de lipsa de feedback? Imposibil. Pentru că o comunitate atât de fidelă și răbdătoare ca cea a seriei Heroes mai rar există în lumea jocurilor, iar cei care vor să facă ceva cu adevărat pentru avansul și îmbunătățirea jocului și-ar fi exprimat opiniile și descoperirile indiferent de modul de joc. Ceea ce s-a și întâmplat, deblocarea opțiunilor pentru single player și multiplayer în LAN/Hotseat (unde nu mai erau servere care să moară când îți era lumea mai dragă, sabia mai periculoasă și magia mai devastatoare) ducând la o avalanșă de observații pertinente în cea mai mare parte, legate de bug-uri și balansul trupelor/eroilor.



LA PRIMA VEDERE

Ca orice măsură radicală de trecere de la 2D la 3D, apariția celei de-a treia dimensiuni este cea care atrage atenția în primul rând. Și nimic de zis din acest punct de vedere, Heroes V este colorat, mai mult spre luminosul Heroes II sau Warcraft III decât în stilul ceva mai întunecatului Heroes III. Tranziția la 3D vine și cu inevitabilul sacrificiu al plăcii video pe altarul cerințelor ridicate de sistem, dar vă asigur că merită. Toate elementele familiare universului se regăsesc pe hartă și sunt recognoscibile de la prima privire: moara de vânt, moara de apă, casele externe ale creaturilor, minele, templul care oferă +1 moral; izvorul care dublează punctele de magie, izvorașul cu un curcubeu deasupra care înlocuiește Faerie Ring-ul din Heroes III oferă în continuare +1 Luck; farul mărește distanțele parcurse pe apă într-o zi, în criptă sunt în continuare recompense pentru cei care pot face față acum numărului mărit de creaturi de diverse niveluri. În esență, inspirația vine din Heroes III, considerat de cei mai mulți ca apogeul seriei, alături de add-on-urile oficiale Armageddon's Blade și Shadow of Death.

Nici castelele nu au scăpat de transformările impuse de perspectiva tridimensională. În afară de schimbările operate asupra facțiunilor din joc și a trupelor componente, și metoda de construcție a fost modificată. Da, un castel construit complet arată fantastic, un click dreapta apăsat și perspectiva se rotește, se ridică de la cerul însorit din Preserve (fostul Rampart) sau luna din Necropolis și coboară până spre abisurile din castelele Inferno sau Dungeon. Posibilitatea de a admira din toate unghiurile castelul se face însă cu prețul complicării meniului, clădirile nu mai sunt accesibile dintr-un singur click ca în Heroes III, iar meniul de construire este cel puțin ciudat până vă obișnuiți cu el.

O altă schimbare majoră este introducerea zoom-ului și, o dată cu el, a camerei mobile. Zoom-ul este o încântare din punct de vedere vizual, plus că, dacă nu jucați de ajuns de jos, riscați să nu vedeți creaturile inamice mascate de frunzișul copacilor sau de lanul de floarea-soarelui. Camera, în schimb, s-a dovedit a fi o pacoste. În permanență trebuia întoarsă, dată înainte și înapoi pentru a nu nimeri cu capul printre niște creaturi care să nu fie așa ușor de bătut. În subteran (harta de doi jucători prezintă și așa ceva) problemele sunt și mai mari din cauza întunericului de altfel specific unor astfel de locații subpământene. De două ori mai mult joc cu zoom-ul și răsuciri de cameră pentru a distinge câte ceva. Este de remarcat însă pozitiv efectul luminos al magiilor din timpul bătăliilor date în subteran. Per total, cred însă că zoom-ul e OK, dar camera mobilă, nu. Ori funcționalitatea ei va fi îmbunătățită, ori ar fi mai indicată o altă soluție.

Camera cinematică din timpul bătăliilor este o altă adiție destul de controversată. În anumite momente, în afară de zoom-ul de pe câmpul de luptă, camera se mișcă automat în anumite poziții care prezintă de aproape loviturile pe care și le împart generos creaturile. Unii au spus că enervează, alții o iubesc la nebunie. Personal mi se pare o chestie interesantă câtă vreme nu intervine prea des ca să plictisească; în schimb, aș aprecia dacă unghiul cinematic din spatele eroului care trage cu arcul să fie modificat, pentru că steagul de luptă blochează jumătate din vizibilitate și mi-a stricat pozele.

MEȘTERUL MANOLE ȘI MÂNĂSTIREA MANS

Pentru că am vorbit de castel, este neapărat necesar să detaliem schimbările petrecute în primul rând cu interfața, atât pe hartă, cât și în castel. Pentru cei care n-au jucat niciodată Heroes (rușine!!!!!) s-ar putea să fie un pic ciudată, dar cam atât. Pentru un fan înrăit însă, interfața circulară de pe hartă și cea dublu circulară din castel sunt cel puțin confuze la început. Nimic de spus, pictogramele care reprezintă destinația butoanelor își fac datoria bine o dată ce ai dat măcar un click pe ele ca să vezi ce se întâmplă. Iar cum resursele video consumate sunt semnificative, n-a fost o plăcere să rotesc permanent castelul pentru a găsi turnul de magie sau blacksmith-ul ori piața. Butoanele au rol de shortcut și ajungi să te obișnuiești rapid, singura mea nemulțumire fiind deocamdată că nu poate fi dezactivat complet meniul din dreapta pentru a putea face niște imagini numai bune de wallpaper.

Sistemul de construcție este cel care mi-a dat oarece bătăi de cap. De la iconița frumoasă cu ciocanul și lemnele care indică meniul corespunzător, am ajuns într-o perspectivă unde este sugerată construcția cea mai potrivită pentru momentul de dezvoltare în care vă aflați. Adică un fel de recomandare, un ajutor care le-ar putea fi de folos începătorilor, dar enervant pentru veterani. Pentru a construi ce vă trece prin cap, există însă un alt meniu, City Plan, care desfășoară toate opțiunile avute la dispoziție în funcție de facțiune. Codurile de culori pentru clădirile construite/cu upgrade maxim/indisponibile dintr-un motiv sau altul (lipsă de bani, resurse, alte clădiri interconectate sau Graal-ul) sunt însă cel puțin prost alese și mai mult încurcă.

În afară de interdependența dintre anumite tipuri de clădiri, a mai fost introdusă o condiție: punctele de oraș. În funcție de numărul de puncte avute, anumite clădiri devin disponibile: de exemplu, doar dacă aveți 15 puncte puteți construi Capitoliul care oferă în continuare 4000 de piese de aur pe zi. Aceste 15 puncte se traduc





de fapt prin amânarea construirii celei mai importante surse de bani până în săptămâna a treia uneori, dacă nu cumva mai târziu, pentru că preţurile deocamdată sunt exagerate atât pentru clădiri, cât şi pentru trupe. De departe, Inferno a rămas cel mai scump castel, iar cel mai echilibrat mi s-a părut Academy (fostul Tower), unde am rămas fără bani doar în momentul în care am recrutat absolut toate trupele, undeva în a treia sau a patra lună de joc.

Costurile trupelor de ultimul nivel au fost împinse mai mult înspre sume de bani, eliminând combinaţia cu o anumită resursă. De exemplu, un dragon auriu (sau mai mult verde-azuriu, dacă mă întrebaţi…) costă doar 4700 aur, fără vreun cristal adiacent. Trupele de niveluri inferioare sunt în continuare foarte ieftine, dar au fost dotate cu o rezistenţă ieşită din comun, ce duce cu gândul la o lipsă momentană a balansării între niveluri. În susţinerea acestei afirmaţii ar veni şi un moment de dat cu capul de pereţi de draci în care 16 arcaşi elfi de nivelul doi mi-au omorât doi dragoni aurii (din cinci), iar după aceea au murit la rândul lor de la prima lovitură aplicată de săgetătorii mei.

CE A RĂMAS DIN HEROES III

Una dintre modificările care au adus cele mai mari nemulţumiri a fost eliminarea de facţiuni faţă de cele prezente în Heroes III. Stronghold-ul şi Fortress-ul, cele două facţiuni cu accent pe "might" şi nu pe "magic", au fost tăiate complet de pe listă. Faptul că nici Conflux-ul nu a mai intrat în calcule nu a fost foarte problematic, combinaţia celor patru elemente din acest castel nefiind prea sus în lista preferinţelor jucătorilor. Dar, pentru cei care apreciau viteza de dezvoltare a barbarilor din Stronghold şi rezistenţa ieşită din comun a creaturilor de "mlaştină" din Fortress, dispariţia lor este un defect destul de grav. Într-un fel, o parte din Fortress a migrat spre Dungeon, în continuare casa dragonilor negri, dar şi a unor elfi mai ciudaţi în loc de Evil Eyes, a înlocuitoarelor de harpii, numite acum Blood Witch, şi a hidrelor care au înlocuit leii cu aripi (Manticores).

De altfel, toate facţiunile rămase, şase la număr (Haven = Castle, Inferno = Inferno, Preserve = Rampart, Dungeon = Dungeon, Necropolis = Necropolis, Academy = Tower), au suferit modificări în ceea ce priveşte componenţa creaturilor. Unele au rămas pe loc, astfel că veţi regăsi sub nume oarecum modificate arcaşii elfi sau oameni, cavalerii şi grifonii, dragonii aurii sau negri, arhanghelii şi arhidiavolii, titanii, lişele (Liches pentru adepţii limbii engleze) şi scheletele nemoarte sau vampirii. Au fost însă eliminate anumite creaturi şi înlocuite cu unele complet noi, ca în cazul Inferno, de unde au dispărut creaturile de nivelul şase cunoscute ca Efrites în favoarea unor inorogi malefici, Nightmares, întâlniţi iniţial în add-on-ul neoficial pentru Heroes III, numit In the Wake of Gods. La fel, tot aici, arcaşii, (Ma)gogs, au fost înlocuiţi de o trupă mult mai puternică, Sucubbus, care la nivelul de upgrade maxim declanşează un atac de la distanţă ce atinge absolut toate trupele inamice de pe câmpul de bătălie. Nici enervanţii troglodiţi nu mai sunt trupa de primul nivel din Dungeon, ci au fost înlocuiţi de Scouts (Assassins cu upgrade), arcaşi destul de buni, dar şi rezistenţi la atacurile de aproape.

Haven este poate facţiunea cu cele mai puţine schimbări, poate şi pentru că la oameni variaţia de creaturi nu prea are de unde să fie. La fel, şi Academy a scăpat aproape nevătămat de epurări, doar Naga fiind înlocuite cu nişte creaturi ce aduc parţial cu Manticores din Dungeon-ul din Heroes III (doar că sunt albaştri şi nu au aripi, ci braţe duble), numite Rackasha, al căror aspect se potriveşte mai bine cu accentul indian pe care l-a luat această facţiune.

EROII

Nu este de aşteptat ca în Heroes V să întâlnim vreun nume familiar din jocurile anterioare. Deja este clar că povestea din cinci va fi una nouă, iar protagoniştii ei vor fi alţii decât cei pe care îi ştiţi din Heroes III. Deocamdată, în beta eroii nu au chipuri, ci doar o umbră peste care este plasat un semn al întrebării. O singură eroină am prins care avea o imagine adevărată, o blondă cu codiţe, cu aspect destul de drăguţ şi zâmbăreţ. Dacă mă întrebaţi pe mine, aspectul tuturor creaturilor şi eroilor care au cât de cât aparenţă umanoidă tinde puţin spre anime, atât cât să te facă să te scarpini invers şi să te întrebi dacă elfii sunt bărbaţi sau femei judecând exclusiv după aspectul facial.

Urmând linia criticilor adresate mai puţin apreciatului Heroes IV, eroii nu mai intervin acum direct în luptă. Există însă o formă de interacţiune, în afara posibilităţii de a da magie. Eroii arcaşi pot trage o săgeată, iar cei de la Inferno, de exemplu, se reped cu cuţitul, pentru a reveni apoi la locul lor, în afara câmpului de luptă. De altfel, eroii nu mai sunt toţi călare şi nici caii nu mai sunt cai decât la Haven. Eroii din Inferno merg pe jos, cei din Preserve sunt călare pe un inorog, cei din Dungeon pe un fel de reptilă, iar Academy foloseşte elefanţii. În funcţie de culoarea facţiunii, eroii au o anumită culoare (roşu la Inferno, albastru electric la Academy, verde la Preserve etc.) şi lasă o dâră în urma lor, după aspectul căreia se presupune că s-ar putea aproxima puterea armatei inamice. Deocamdată însă, n-am remarcat alt rol decât cel vizual al acestei urme colorate.

O altă nemulţumire personală ţine de aspectul inventarului. A dispărut silueta eroului din Heroes III pe care se puneau artefactele; în loc, obiectele magice sunt aliniate pe două coloane orizontale, absolut banal, iar numărul sloturilor a fost micşorat. Ceea ce sugerează că s-ar putea să nu existe posibilitatea de a combina artefacte, de tipul Angelic Alliance din Heroes III. Lucru nu foarte înţelept, zic eu, pentru că succesul fulminant al Heroes III: Shadows of Death a fost parţial dat şi de posibilitatea inedită de a combina unele obiecte într-un artefact cu puteri speciale, spectaculoase. Artefactele întâlnite sunt în parte cunoscute, dar multe sunt noi şi ca aspect, şi ca nume, bazându-se parţial pe obiecte din titlurile anterioare.





Partea RPG în care eroul câştigă experienţă şi creşte în nivel este împărţită în Skills şi Abillities. Numele lor, la fel, sunt parţial schimbate, altele au rămas aceleaşi, iar pentru moment descrierile nu sunt foarte clare în ceea ce priveşte utilitatea lor pentru o rasă sau alta. Evident, Distructive Magic cu o carte roşie este uşor de asociat cu Fire Magic, astfel că la final nu cred că vor exista mari probleme de identificare.

Partea cu magiile este deocamdată mai ciudată. Există magiile normale şi cele "empowered" (nefuncţionale, dar existente în turnul de magie), variante mai puternice ale primelor, oferite de abilităţile specifice fiecărei naţii în parte, un fel de calităţi unice. Care sunt efectele lor şi cam ce fac aceste abilităţi unice nu este deocamdată foarte clar şi nici extraordinar de funcţional, dar prezenţa lor are şanse să mai adauge ceva adâncime modului de joc.

GAMEPLAY ŞI BUG-URI

Ţin să vă reamintesc că tot ce am povestit până acum sunt elemente beta. Multe lucruri se pot schimba şi sigur se vor schimba până la lansarea jocului, astfel că în nici un caz afirmaţiile de aici nu sunt bătute în cuie, nici nu vor să arunce vreo umbră asupra calităţii finale a produsului.

Jocul propriu-zis se desfăşoară în mare parte la fel ca în titlurile anterioare. Mouse-ul este de ajuns, dar pot fi configurate (deocamdată există doar câteva bindings pentru tastatură) şi tastele. Eroul se deplasează în timp real pe hartă şi va ajunge inevitabil şi să se bată. Partea de bătălii a fost mult criticată în beta. Pe de o parte, pentru că modul Duel avea trupele prestabilite şi unii eroi erau în mod clar supraavantajaţi, iar alţii prea slabi. În plus, în multiplayer, pe toată durata turei oponenţilor, nu aveai altceva de făcut (folosirea intensivă a combinaţiei Alt-Tab ducea la un catastrofal crash), astfel că evident toată lumea ar fi vrut să vadă la lucru mult discutatele tururi simultane. Nici urmă de ele însă, şi zvonurile susţin că ele s-ar putea să nu mai ajungă deloc în versiunea finală a jocului. Vom trăi şi vom vedea.

În single player, deşi AI-ul era dezactivat, am putut aprecia cât de cât luptele cu creaturile neutre. În sistemul nou de luptă, creaturile ocupă fie un pătrat, fie patru (ca unicornii sau dragonii) şi în Tactics Mode le puteţi aranja în funcţie de strategia pe care o doriţi. Totuşi, cu toate trupele recrutate, pe dimensiunea selectată de Ubisoft ca standard pentru acest beta, nu încap toate creaturile. Astfel că veţi fi obligaţi să alegeţi ce trupă va rămâne în afara bătăliei. O noutate, de altfel enervantă, este că trupele nou-recrutate trebuie adăugate manual în luptă în cadrul Tactics Mode, altfel nu vor fi luate în considerare şi, în consecinţă, nu vor fi prezente pe câmpul de bătălie. A, şi să nu plasaţi niciodată o trupă în faţa arhimagilor din Academy! Nu există friendly fire şi o să vă treziţi că vă omorâţi propriile trupe: săgeata arhimagilor trece prin tot ce se află pe traiectoria ei. La final, după cum sugerează opţiunea descoperită în fişierele de configurări, câmpurile de luptă vor fi dinamice, se vor autoscala în funcţie de dimensiunea armatelor care intră în confruntare, iar problema lipsei de spaţiu pentru aşezarea trupelor sigur va dispărea.



Odată bătălia începută, surprize, surprize: eroul nu mai deschide bătălia. Ordinea în care trupele vor da o lovitură depinde acum de mult mai mulţi factori decât de viteza sau artefactele eroului. În partea de jos este afişată ordinea în care trupelor le vine rândul, ordine care se poate schimba în funcţie de moral. Şi sistemul de moral funcţionează destul de ciudat şi inconstant deocamdată şi oferă posibilitatea unei lovituri în plus fie în tura imediat următoare, fie peste două ture sau peste cinci sau, bug de-a binelea, nu are nici un efect. Mulţi jucători au acuzat şi că norocul oferă bonusuri exagerate, iar efectele pot fi absolut devastator debalansate. Nimic ireparabil cu timp şi atenţie la dispoziţie, până la urmă acesta este rolul unui beta test, să identifice bug-uri şi frecvenţa producerii lor.

În cazul asediilor, mi s-a părut însă că totul este prea haotic. Am câştigat împotriva unei armate aproape duble faţă de a mea în cea mai mare parte cu ajutorul celor 12 dragoni pe care îi aveam cu mine. Catapulta nu face mare brânză, iar camera este foarte ciudat poziţionată. În cazul unui efect cinematic al camerei, zidurile devin transparente pentru a uşura vizualizarea, dar adesea unghiurile sunt prost alese şi nu se vede mare lucru. Oricum, camera cinematică din bătălii este extrem de interesantă şi permite luarea unor imagini cel puţin spectaculoase. Damage-ul făcut de turnurile castelului pare bine balansat şi am ignorat faptul că, din punct de vedere grafic, în bara de jos erau nişte pătrate albe. Problema este de adaptare la sistemul cu pătrate şi nu cu grid-ul hexagonal specific în Heroes III. Hexagonul oferea, zic eu, mult mai multe posibilităţi de a lovi o creatură, era mai uşor, de exemplu, să razi două trupe simultan cu răsuflarea de foc a dragonilor. Înlocuirea cu pătrate în mod sigur va necesita un timp de adaptare... de exemplu, dacă la asediul unui castel mutaţi inorogii, să zicem, trebuie să luaţi în considerare faptul că acest tip de creatură ocupă patru pătrăţele şi s-ar putea, din neatenţie, să îi băgaţi în ţepii care protejează zidurile.

Ca o altă schimbare, acum nici o altă creatură zburătoare nu mai poate trece din prima peste zidurile castelului. Nici măcar dragonii, ceea ce nu prea mi-a plăcut. Din a doua tură însă, intrarea este posibilă şi recunosc sincer că la asediul pe care l-am dat mare lucru n-am înţeles din bătălia dată. Senzaţia a fost ca şi cum lucrurile au scăpat de sub control, senzaţie amplificată şi de schimbările destul de haotice din ordinea de atac a trupelor, variabilă din motive de moral, noroc şi mai ştiu eu ce alte scriptări deocamdată rămase ascunse în mister.



În rest, am remarcat destule bug-uri, unele dintre ele fiind într-adevăr menţionate în readme. Altele, multe chiar, nu erau. De exemplu, în cazul Preserve, Resource Silo ar trebui să dea în plus un cristal pe zi. Ei bine, nu dă nimic. În cazul altor castele, în loc de sulf dă mercur. Sau momentele din prima zi a săptămânii când o moară afişează "visited", deşi nici nu mă apropiasem cu eroul de ea; sau blocarea de la ieşirea din subteran dacă mergeai pe un anume drum; sau cele cinci magii de la nivelul cinci, când în mod normal ar fi trebuit să fie doar una. Şi probabil ar mai fi de zis, dar locul menţionării lor este pe forumul şi în topicul deschis special în acest scop.

PE POST DE ÎNCHEIERE, VERDICT ŞI NOTĂ

După cum am precizat deja, acest articol este un fel de avanpremieră, dar ieşită din formatul folosit de obicei şi întinsă pe mult mai multe pagini. Lucru justificat, zic eu, pentru că orice jucător care merită acest nume s-a întâlnit mai devreme sau mai târziu cu cel puţin un titlu din serie. Fiind un beta-test, erau de aşteptat să fie bug-uri, probleme şi nemulţumiri. Totuşi, nu chiar atât de multe încât să se ajungă la semnarea unei petiţii de amânare a jocului, de preferinţă pentru cel puţin încă un an, astfel încât cei de la Nival să aibă timp să "lustruiască" şi restul elementelor, în afară de grafică.

Din ce am văzut, Heroes V are şanse imense să fie un nou hit care să reziste pe calculatoarele noastre cel puţin la fel de mult ca Heroes III (adică de prin 1999 încoace!). Nu neagă nimeni că are multe probleme deocamdată, că nu se comportă aproape deloc ca un joc aflat în stadiul beta. Dar esenţial ar fi ca cei care se grăbesc să arunce piatra şi să judece absolut că "o să fie o porcărie" să se apuce să joace şi să raporteze toate problemele întâlnite. Să se apuce să joace şi să realizeze că, deşi sunt doar două hărţi deocamdată, iar editorul şi hărţile random încă nu au fost implementate, Heroes V în stadiul actual este antrenant şi te prinde, nu numai prin simplul fapt că este o noutate. Are "feeling" de Heroes dacă este analizat cu atenţie, foloseşte moştenirea jocurilor anterioare, se bazează pe ceea ce a fost de succes şi să sperăm ca va elimina tot ce a ridicat a nemulţumire majoritatea sprâncenelor fanilor. Şi, dacă ţineţi neapărat la o concluzie, eu vă zic că, atâta vreme cât cheia pentru beta mai este valabilă, Heroes V va rămâne pe harddisk-ul meu şi i se va acorda atenţia cuvenită jocului în care toată lumea îşi pune speranţa că va reînvia seria Heroes of Might and Magic.

Anda Drăgnuţă











Elfii (Preserve) - în confruntare directă cu trupele Haven.





Dragonii negri rămân în continuare preferații mei, atât ca abilități, cât și ca aspect grafic.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

Bătălia pentru Middle Earth continuă.

INTERACŢIUNE

- două rase noi: dwarfii şi goblinii
- modulul Create a Hero (neimplementat în demo)
- puteri ce pot fi achiziţionate contra punctelor câştigate în luptă

> "Pathfinding-ul nu este dintre cele mai bune, iar unităţile proprii vor ataca haotic."

Data lansării: **2 martie 2006**

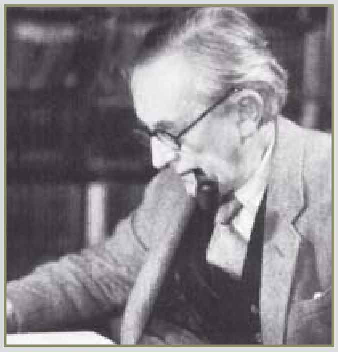
- PRODUCĂTOR: EA PACIFIC
- PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.EA.COM/OFFICIAL/LORDOFTHERINGS/BFME2/US/

EA Pacific

Battle for Middle Earth II este produs în studiourile EA Pacific. Format din foşti angajaţi ai Westwood, EA Pacific şi-a făcut un nume în aria strategiilor în timp real prin titluri precum Command & Conquer: Generals sau Battle for Middle Earth. De altfel, motorul grafic folosit în Generals şi în add-on-ul Zero Hour este acelaşi care stă la baza seriei Battle for Middle Earth. În aceleaşi studiouri au mai fost produse şi alte jocuri EA de succes precum Medal of Honor: Pacific Assault sau The Lord of The Rings: The Return of The King. The Godfather pare cel mai interesant titlu pe care EA Pacific îl are planificat în viitorul apropiat.

J.R.R. Tolkien

Născut pe 3 ianuarie 1892, John Ronald Reuel Tolkien este autorul romanelor The Hobbit şi The Lord of The Rings, opere de artă ale literaturii fantasy, care au influenţat sute de filme, cărţi şi, nu în ultimul rând, jocuri video. Tolkien a lucrat la Universitatea din Leeds între anii 1920 şi 1925, mutându-se apoi la Oxford, unde a ocupat posturile de profesor de aglo-saxonă (1925-1945) şi, mai târziu, profesor de limba şi literatura engleză (1945-1959). A continuat să lucreze şi după pensionare la dezvoltarea limbilor inventate de el (folosite în trilogia The Lord of The Rings) şi la noi povestiri, încetând din viaţă în 1973.



MULTĂ LUME SPUNE CĂ UN JOC precum Warcraft n-ar fi existat niciodată dacă nu erau romanele lui J.R.R. Tolkien. Popularitatea unor creaturi imaginare, cum ar fi orcii, poate nu era atât de mare fără cărţile din seria Lord of The Rings. Poate întreaga percepţie a lumii asupra elementelor fantasy din jocuri (şi nu numai) era complet alta astăzi. La fel de adevărată este însă şi reciproca. Jocuri precum Battle for Middle Earth II nu ar mai exista astăzi dacă, acum mai bine de zece ani, Blizzard nu lansa piatra de hotar numită Warcraft: Orcs & Humans. De ce fac această referire la originile strategiilor în timp real cu tematica fantasy? Pentru că, din păcate, nu multe s-au schimbat de atunci până acum.

Battle for Middle Earth II este un joc care, din punctul de vedere al prezentării, este bine ancorat în standardele anului 2006. Grafica variantei demo este foarte bine realizată, efectele precum pixel shader-ul sau bump mapping-ul forţând limitele sistemelor de test. Însă conceptele de joc au rămas aproape aceleaşi pe care le întâlneam şi în Warcraft II acum zece ani: construieşte baza, adună resurse, recrutează armata şi elimină adversarii de pe hartă. Supărător este că, în afara unor elemente de faţadă, nu au fost aduse îmbunătăţiri reale acestor concepte.

În acest mod se desfăşoară şi misiunile din Battle for Middle Earth II, pornind de la cele de antrenament şi ajungând la cele două hărţi skirmish incluse în demo. Totul este cât se poate de clasic, cât se poate de stereotipic pentru acest gen de jocuri. Mai mult, o dată cu trecerea acestui gen de jocuri la grafica 3D, controlul s-a complicat. Battle for Middle Earth II nu face excepţie, fiind destul de greu să-ţi controlezi toată armata pentru simplul motiv că nici atunci când zoom out-ul este folosit la maximum camera nu reuşeşte să cuprindă o parte destul de mare din terenul de joc. Din dorinţa de a da sentimentul unor lupte grandioase, cu foarte multe unităţi, Battle for Middle Earth II se foloseşte de grupuri de unităţi selectabile, nu doar de entităţi individuale. Unităţile sunt produse în acest mod direct, în scurt timp harta umplându-se de mici soldăţei numai buni de aruncat în gura răului, în demo reprezentat de micii şi fioroşii goblini.

Ca şi în Warcraft II, războiul va avea loc şi pe apă, nu numai pe uscat. Jucătorul va captura la un moment dat un port, având posibilitatea de a construi nave de transport cu care să-şi ducă trupele pe ţărmul celălalt, unde o tabără de goblini trebuie rasă de pe faţa pământului. O secvenţă interesantă care a avut loc în timpul acestui transport este apariţia unui Nazgul care a scufundat una dintre corăbii dintr-o singură lovitură. Probabil că versiunea finală a jocului va pune mai mult accent pe aceste secvenţe cinematice, şi implicit, pe poveste.

Eroii, popularizaţi de Warcraft III, nu lipsesc nici aici. Figurile acestora sunt exact acelea ale actorilor care au jucat în trilogia cinematografică, EA făcându-şi un obicei din a achiziţiona licenţe pentru orice elemente din jocurile lor. Din păcate, în demo aportul acestor eroi este minim, abilităţile acestora fiind destul de greu de folosit în mijlocul unei bătălii din cauza haosului creat de zecile de unităţi care se luptă. Există şi o serie de puteri, cum ar fi cutremurul sau ploaia de săgeţi înflăcărate, care se pot cumpăra contra unor puncte câştigate în timpul luptelor.

Producătorii promit un motor de creare a propriilor eroi, cu care fiecare atribut al viitorului apărător al Middle Earth-ului poate fi setat în detaliu. Din păcate, în demo această parte lipseşte, fiind doar anunţată printr-un scurt film.

Deşi există câteva concepte interesante, precum incendierea unei păduri care va duce la distrugerea unei tabere inamice sau extinderea zidurilor de apărare ale bazei proprii, unele elemente de bun-simţ au fost complet neglijate de producători. Pathfinding-ul nu este dintre cele mai bune, iar unităţile proprii, deşi pot fi aranjate în diferite formaţii, vor ataca haotic, luptele degenerând într-un amalgam de pixeli din care cu greu îţi vei deosebi trupele proprii de cele inamice. Una peste alta, jocul, deşi nu revoluţionează cu nimic genul, are potenţial. Să sperăm că versiunea finală va fi cel puţin la fel de bună ca primul joc al seriei.

Cosmin Aioniţă



Secvențele cinematice contribuie mult la atmosfera jocului.



Strategie









Incendierea pădurilor este o metodă eficientă de a scoate inamicul din “bârlog”.



AUTO ASSAULT

Asaltul monştrilor pe patru roţi

INTERACŢIUNE

- trei rase: Human, Biomek, Mutant, cu câte patru clase fiecare
- personalizare avansată a maşinii
- combinaţie RPG - acţiune pură

"De fiecare dată va exista ceva în plus faţă de simplul «omoară-l pe X!», iar convoaiele oferă un sentiment fantastic de nebunie organizată."

Data lansării: **30 iunie 2006**

- PRODUCĂTOR: NETDEVIL
- PUBLISHER: NCSOFT
- DISTRIBUITOR: TNT GAMES
- WEB: WWW.AUTOASSAULT.COM

NetDevil

Compania a fost fondată în 1997 în Louisville şi s-a axat de la început pe producerea de titluri massive şi multiplayer. Primul joc a fost Jumpgate, un MMO în spaţiu, primit destul de bine de presă la lansarea din 2001 şi susţinut în continuare de NetDevil. În acest moment, compania are 40 de angajaţi permanenţi, echipa de producţie fiind condusă de Scott Brown, Peter Grundy şi Ryan Seabury. Deocamdată, în afară de lucrul intens la Auto Assault alături de NCsoft, NetDevil nu mai are nici un alt proiect în dezvoltare.

MMORPG-URILE SUNT LA MODĂ. Dar asta deja ştie oricine care a dat nas în nas cu World of Warcraft, Guild Wars sau City of Heroes/Villains, pentru a menţiona doar cele mai recente metode de a pierde timp şi viaţă socială în faţa monitorului. Auto Assault este pe cale să devină o nouă obsesie pe piaţa MMO, deşi deocamdată se află într-o fază beta extinsă, testată intensiv şi de noi joia şi în week-end-uri, zilele hotărâte de producători ca fiind propice pentru dezlănţuirea monştrilor pe roţi.

Auto Assault este un joc cu maşini. Maşini înarmate, blindate, dotate cu tot felul de accesorii futuriste care să le facă nu doar să arate spectaculos, ci le şi transformă în maşinării de ucis. Nici urmă de elfi, goblini, pitici şi alte rase fantasy aici. Nici urmă de păduri bogate unde te aşteaptă monştri după fiecare copac. În schimb, la intrarea în joc sunt prezentate trei rase: oamenii, Biomek şi mutanţii. Iar lumea este un vast deşert, cu doar câteva oraşe şi avanposturi pentru reparaţii, un univers postapocaliptic aproape golit de forme de viaţă după izbucnirea unei misterioase contaminări. Povestea este un pretext, nici nu prea se poate altfel, esenţial este să înţelegeţi că oamenii refugiaţi în subterane vor să recucerească suprafaţa, mutanţii îi urăsc pe oameni pentru că i-au abandonat cumplitei boli care i-a transformat, iar Biomek consideră că tot ce nu este jumătate mecanic nu merită să trăiască.

Trebuie precizat că majoritatea timpului din joc este petrecut în maşină. Există un erou, dar opţiunile de personalizare nu sunt numeroase (deocamdată), pe primul loc fiind maşina. Zona de început la oameni, pentru că pur şi simplu m-am îndrăgostit de o maşinuţă cu decoraţiuni albastru electric, are de oferit câteva misiuni gen tutorial pentru obişnuirea cu controlul

Un peşte cu personalitate

Numele companiei producătoare este de fapt numele unui peşte oceanic, cu un aspect destul de feroce, care se hrăneşte cu alte animale subacvatice pe care le atrage cu ajutorul unor apendice lipicioase plasate în jurul gurii. De ce un asemenea nume? Pentru că cei trei fondatori ai companiei sunt scafandri certificaţi, iar pasiunea lor pentru misterele subacvatice



se răsfrânge şi asupra jocurilor pe care le creează, Auto Assault fiind dovada vie. Printre unele caracteristici deosebite ale acestui peşte se numără: pielea sa absoarbe complet lumina albastră, ceea ce îl face aproape invizibil în adâncuri; îşi poate mări volumul stomacului de două ori cât dimensiunea sa normală; poate suporta presiunea apei până la adâncimi de 4000 de metri.

(asemănător de altfel ca interfaţă cu City of Villains), apoi sunteţi depuşi în zona începătorilor. Din misiune în misiune vin şi upgrade-urile, în oraşe sunt magazine de unde puteţi cumpăra diverse arme şi îmbunătăţiri pentru maşină, în esenţă toate banalităţile la care v-aţi putea aştepta de la un MMO.

Dar, cu D mare, misiunile sunt excelente. De fiecare dată va exista ceva în plus faţă de simplul "omoară-l pe X!", iar formaţiile de jucători (convoaie) chiar oferă un sentiment fantastic de nebunie organizată, când un grup de maşini pleacă să radă de pe faţa deşertului inamicii. Bătăliile sunt intense, iar controlul maşinii răspunde cu mare uşurinţă, atât pentru mersul propriu-zis, cât şi atunci când mânuiţi armele. Muniţia este nelimitată, astfel că puteţi fugări un inamic şi trage în acelaşi timp, ideal fiind să uniţi razele de tragere ale armelor pentru maximă putere de foc. Mediul este destructibil, puteţi distruge bariere, copaci, stânci, dar nici una din loviturile primite nu se va reflecta în aspectul vizual al maşinii. Nu există deocamdată un damage model (nici nu se ştie dacă va fi implementat), maşina nu păţeşte nimic oricât de adânc este canionul în care cădeţi. Oricum ar fi, să nu vă fie frică de moarte! Personal am apreciat faptul că moartea nu este penalizată în nici un fel, singura pierdere fiind cea temporală, de câteva minute până ce apare o navă uriaşă care să vă transporte la cel mai apropiat punct de reparaţii. Poate altor jucători le place frustrarea de a pierde experienţă sau artefacte, dar aici nimeni nu părea deranjat de această alegere de design.

Deşi se află în beta, Auto Assault nu are prea multe bug-uri, este stabil, deşi rămâne de văzut cum se vor comporta serverele după lansare, pentru că deocamdată nu sunt foarte populate. Producătorii sunt însă atenţi să atragă cât mai mulţi jucători şi să-i păstreze, chiar în această fază fiind organizate evenimente ca "A Weekend in the Wastelands" sau "Pimp your Ride", unde toată lumea a venit să-şi laude şasiul. Evenimentele au fost de succes şi chiar prelungite, astfel că Auto Assault are şanse să iasă în faţă. Abordarea conceptului de MMO este diferită şi complet lipsită de creaturile fantasy, dar cred că tocmai tematica complet nouă îi poate asigura o viaţă îndelungată şi servere populate.

Anda Drăgnuţă



MMORPG









Un fel de buggy, o mașinuță nervoasă și mai ales albastru electric.





Întâlnire între pasionați, ca să se laude cu șasiurile și eventual să se ciomăgească pe patru roți.



Echipa Rainbow, din nou la datorie, împotriva teroriştilor.





PREŢ: 44.9€ • **PRODUCĂTOR:** RED STORM • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Cum se elimină ameninţarea exterminării în masă

SERIA RAINBOW SIX ESTE CUNOSCUTĂ CA FIIND bine ancorată pe PC în canoanele shooterelor tactice, cu accent puternic pe colaborarea cu echipa din care face parte jucătorul. Raven Shield a fost chiar o realizare de excepţie în acest domeniu, pe picior de egalitate cu mai recentul SWAT 4. Lockdown, din păcate, nu aduce multe lucruri noi din punctul de vedere al gameplay-ului şi suferă destul de tare la alte capitole.

Poate că dezvoltarea pentru console a afectat partea tehnico-tactică a jocului. Pe Xbox sau PS2, Lockdown a fost "acuzat" de a fi mult mai puţin tactic şi mult mai mult arcade, problemă care se simte şi pe PC. Faptul că povestea este superficială deja era de aşteptat, nici Rainbow Six 3 n-a trecut pragul unei descrieri în linii mari a unui conflic generic, în care sunt implicaţi inevitabilii terorişti. Acum avem o grupare sărită de pe fix (de fapt mai multe, dar se merge pe firul informaţiilor din aproape în aproape) care fură un virus (dezvoltat ilegal, evident) ce poate omorî mii de oameni în doar câteva minute. Echipa Rainbow, condusă de acelaşi Domingo "Ding" Chavez, are la dispoziţie în partea de single player 16 misiuni în care ocupaţia principală va fi salvarea de ostatici din tot felul de locaţii. Şi dacă locaţiile sunt variate (deşertul african, insule din Oceanul Pacific, Scoţia, Franţa, Spania), nu acelaşi lucru se poate spune şi despre misiunile în sine. Majoritatea au ca scop recuperarea unor ostatici, iar restul se ocupă cu seriozitate de uciderea a tot ce mişcă.

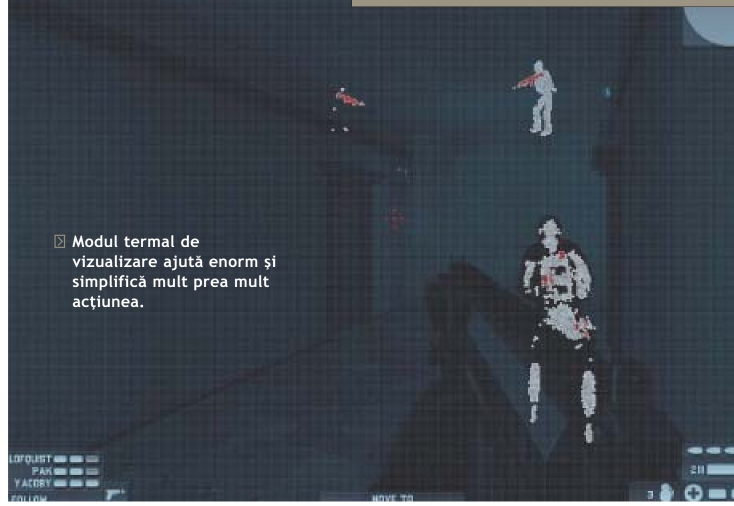
Peste faptul că scopul misiunilor se aseamănă am trecut totuşi uşor, pentru că până la urmă cam asta face o echipă antrenată să lupte împotriva teroriştilor, iar aceştia din urmă, prin definiţie, iau ostatici. Liniaritatea nivelurilor însă este incredibil de plictisitoare. Mă aşteptam la posibilităţi alternative de a accesa o anume locaţie, chiar dacă era vorba de un prăpădit de canal de aerisire sau o ţeavă de ventilaţie, ceva mai mult decât şase opţiuni diferite de a deschide uşa unei camere. Nu neg, posibilităţile sunt vaste şi este necesară utilizarea unei tactici de deschidere a uşilor, mai ales dacă indicatorul termal arată prezenţa inamicilor înăuntru. În schimb însă, treci din cameră în cameră pe un drum foarte bine definit, chiar dacă destul de vast în părţile care conţin şi exterioare. Aş fi apreciat şi o hartă in-game, nu doar pe cele din cadrul briefing-ului, care sunt oricum lipsite de detaliu.

Din păcate, echipa însoţitoare nu străluceşte la capitolul AI. În afară de ordine exprese, tot jucătorului uman îi revine rolul esenţial să cureţe nivelul de terorişti; între timp, coechipierii sunt ocupaţi să admire canapeaua, zidul sau unii pe alţii eventual, ignorând magistral schimburile de focuri. Cea mai importantă utilitate pe care le-am găsit-o a fost trimiterea lor la înaintare, la sacrificiu, oricum după fiecare misiune sunt înviaţi şi nici o şansă să te ataşezi oarecum de ei, pentru că nu au cine ştie ce personalităţi definite. În aceeaşi ordine de idei, nici AI-ul inamic nu este mai deştept… care terorist ce se respectă ar sta cu spatele la o uşă deschisă??? Comportamentele pot fi uneori cel puţin bizare, ca atunci când inamicul trage şi apoi stă şi se uită ca proverbiala mâţă în calendar şi n-ai altceva de făcut decât să-l găureşti tacticos. Plus că, de multe ori, deşi aveam cel puţin un coechipier, nu era nimeni în jurul meu şi se întâmpla să apară ca din senin, de undeva şi de nicăieri.

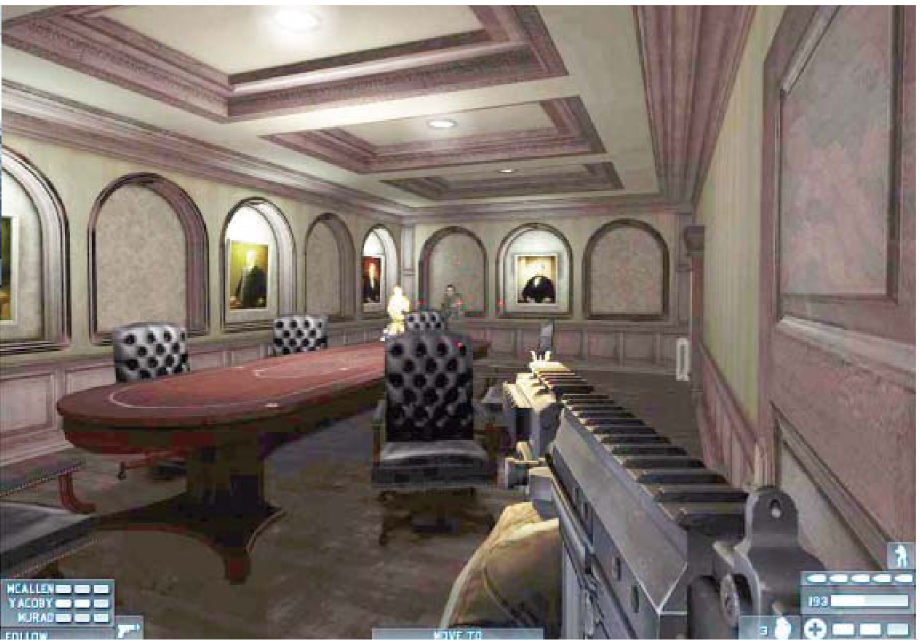


SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)





Modul termal de vizualizare ajută enorm și simplifică mult prea mult acțiunea.







Partea single player este relativ scurtă și n-o să vă ia mai mult de cele opt ore standard. În multiplayer însă se dezlănțuie nebunia, deși există și posibilitatea de a juca cooperativ. Team Adversarial, Rivalry, Retrieval, Free for All, Terrorist Hunt (Normal sau Reverse) sunt tot atâtea moduri de a folosi cu adevărat elemente tactice alături de jucători umani. Acum aveți și posibilitatea de a vă crea personaje și de a le salva pentru fiecare clasă din joc. Editorul este bine pus la punct, atât ca personalizare vizuală, cât și ca opțiuni de înarmare și adăugare de elemente suplimentare pentru creșterea efectelor distructive. Estetic vorbind însă, modelele personajelor sunt cam urâte și n-am rezistat să mă uit la un personaj, așa că i-am pus repede o cască și situația s-a îmbunătățit semnificativ.

Tot ca aspect vizual, Lockdown arată bine, cu destul detaliu atât în ceea ce privește coechipierii, cât și mediul înconjurător. Inamicii însă probabil fac parte dintr-o familie mare și fericită de gemeni identici, cu doar două sau trei variații. Efectele vizuale nu te lasă cu gura căscată, iar fizica șchioapătă destul de ciudat pe alocuri. Deja pozițiile ciudate de moarte rag-doll nu mai sunt o noutate, dar ce este prea mult strică. Sunetul este bine pus la punct, cu mențiune specială pentru țiuitul din urechi dacă o grenadă a explodat în apropiere și nu v-a omorât de tot.

Îmi pare rău că Lockdown pare a fi un pas înapoi în seria Rainbow Six. Raven Shield l-am jucat cu o plăcere nebună, dar aici jocul doar în multiplayer își poate menține interesul. Campania single player este standardizată și doar cu arme, locații noi și un pretext de poveste nu prea se face un joc de succes. În multiplayer sunt garantate ore întregi de distracție, dar iarăși multiplayerul singur nu face cât tot jocul, nu avem de-a face cu înlocuitorul lui Counter-Strike. Lockdown este totuși un titlu alert, intens, care poate oferi destule satisfacții dacă nu aveți prea multe și detaliate pretenții de tactică și strategie.

Anda Drăgnuță

PRO

- personalizare și moduri multiplayer variate
- efecte sonore realiste

CONTRA

- AI-ul nu strălucește în inteligență
- fizica trebuia lucrată mult mai mult
- posibilități tactice foarte limitate și liniaritate

JOCURI ALTERNATIVE

Rainbow Six: Lockdown

SWAT 4

Rainbow Six: Raven Shield

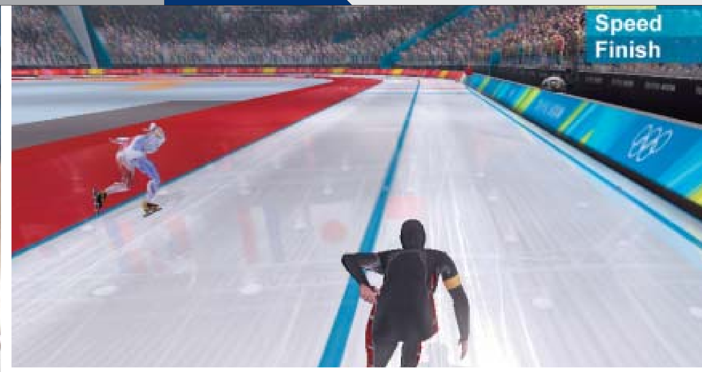
VERDICT

Poate trebuia să rămână doar pe console, pe PC Lockdown este lipsit de adâncime tactică.

7.5



Un drum alternativ către satul olimpic





PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: 2K SPORTS • PUBLISHER: 2K SPORTS • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.OLYMPICVIDEOGAMES.COM

TORINO 2006



Am plecat să colindăm prin Torino.

DE LA VECHILE JOCURI DIN SERIA Challenge (Winter și Summer Challenge), realizate de către Accolade, nimic nu mi-a mai atras atenția din această nișă a jocurilor pe calculator. Asta probabil din cauză că EA Sports a ignorat aceste tipuri de sporturi, preferându-le pe cele mult mai populare, cum ar fi fotbalul, baschetul sau boxul.

De ceva vreme însă, cei de la Take Two au început o campanie de urmărire a celor de la EA, ca să nu zicem de copiere pe față. Dacă EA are diviziile EA Games și EA Sports, hop și Take Two cu 2K Games și 2K Sports! Ultima realizare a celor de la 2K Sports tratează exact subiectul ignorat de EA: Jocurile Olimpice de iarnă. Mai mult, Torino 2006 este jocul oficial al Olimpiadei de anul acesta, lucru îmbucurător la prima vedere.

Primul lucru care place la Torino 2006 sunt meniurile: frumoase, aerisite, realizate cu bun gust. Navigând prin ele, aflăm încet-încet care sunt sporturile (virtuale) la care vom concura și în ce moduri pot fi jucate acestea. Astfel, jocul oferă opt sporturi de iarnă la care vom încerca să devenim campioni, unele dintre ele având mai multe variante: săritura cu schiurile se poate executa de pe un deal normal sau unul înalt, la patinaj viteză se poate concura pe circuite de diferite lungimi, iar bobul poate fi de patru sau doi oameni.

Modul de control al personajelor care concurează efectiv în joc este simplu și ușor de învățat. Pe ecran vor fi afișate tastele ce trebuie apăsate, adaptarea la tipurile diferite de control (în funcție de sportul ales) fiind foarte rapidă. Ceva mai complicate sunt, din acest punct de vedere, patinajul viteză și biatlonul. La patinaj, va trebui să reglăm mișcările personajului apăsând stânga-dreapta la anumite intervale, iar la biatlon, pe lângă faptul că nu putem exagera cu accelerația, pentru că personajul obosește, vom avea parte și de un pic de sniping cu mouse-ul. Preferatele mele însă rămân cursele de bob/sanie și săritura cu schiurile. La ambele intervine spiritul de competiție ceva mai mult decât la celelalte, dorința de a scoate un timp/distanță mai bun(ă) punând sângele în mișcare.

Despre grafică nu ar fi multe de spus, aceasta fiind mai mult decât decentă. Munții sunt bine realizați, personajele la fel, animațiile sunt fluide, și, din când în când, mai avem parte și de ceva eye-candy mai special: o zăpadă cu bump mapping sau o strălucire mai cu moț în vizorul căștii. Mi-a plăcut în special gheața în acest joc. Chiar ai senzația că suprafața respectivă este gheață reală, pe care îți poți rupe gâtul imediat dacă nu ești atent.

Din păcate, Torino 2006 nu este perfect. Lipsește atmosfera de sărbătoare, sentimentul pe care îl emană orice ediție a Jocurilor Olimpice. Adversarii controlați de computer sunt simplu numiți Computer 1, Computer 2 etc., acest lucru scăzând din nou din sentimentul de realism. Comentariile vorbite au și puncte bune, și puncte slabe. Este foarte interesant să-i auzi pe cei doi comentatori povestind cum Norvegia domină de ani buni săriturile cu schiurile, însă foarte enervant când repetă a o mia oară cuvinte monosilabice precum "Great!" sau "Ohhhh!". De asemenea, au tendința de a induce în eroare. Câteodată, îți critică timpii intermediari când tu de fapt câștigi aurul, alte dăți te ridică în slăvi când ești pe ultimul loc.

Alt punct slab sunt festivitățile de premiere… doar un podium și trei personaje agitându-se pe el.

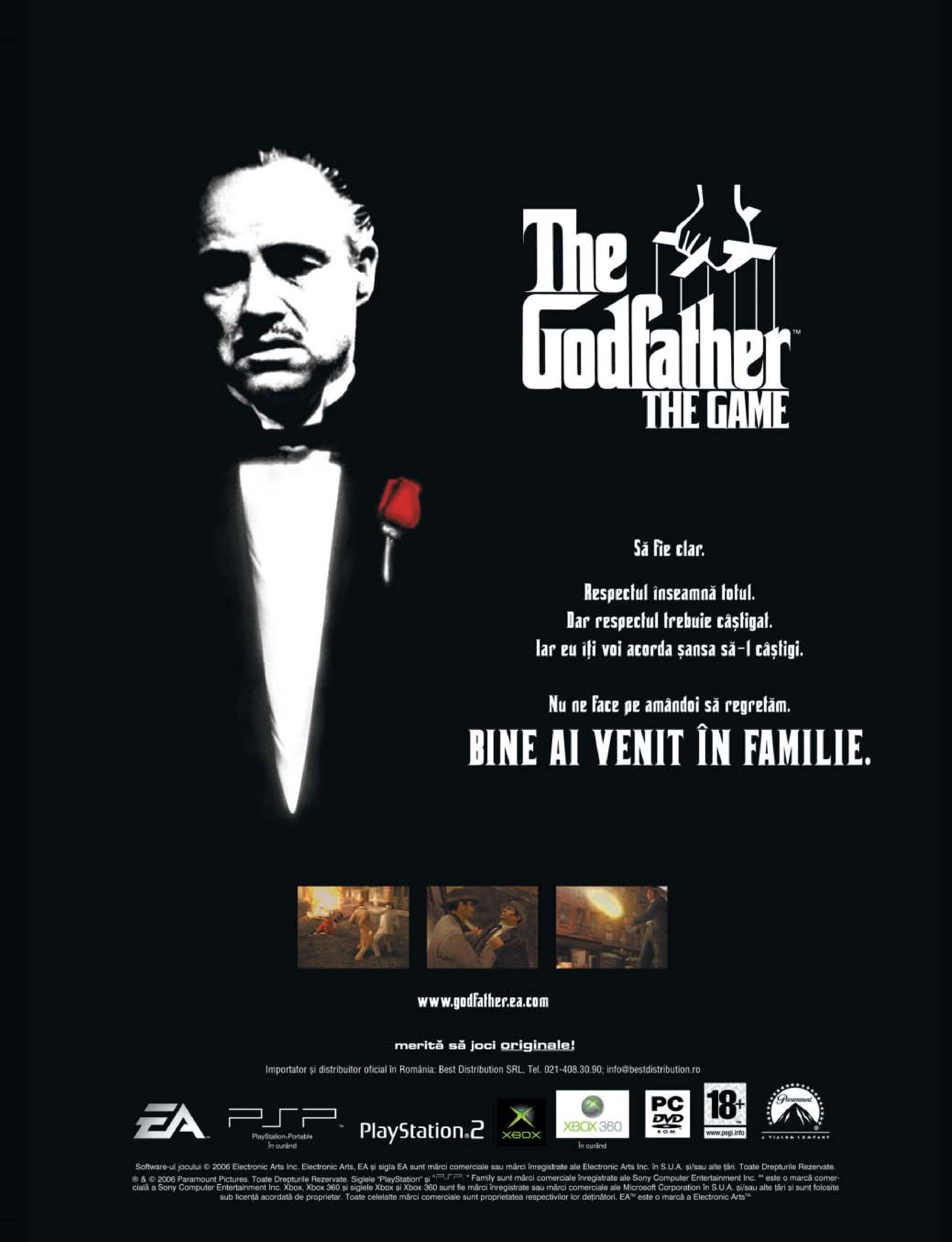
Jocurile Olimpice meritau totuși ceva mai multă atenție: o reprezentare grafică a deschiderii acestora sau a aprinderii flăcării olimpice. Torino 2006 nu conține așa ceva. Păcat, pentru că așa ai doar senzația că participi la niște sporturi separate unul de celălalt, în nici un caz la un eveniment major de talia Olimpiadei de iarnă. În încheiere, vă anunț cu amărăciune că România nu este prezentă nici de această dată pe lista țărilor participante la Olimpiada virtuală a celor de la 2K Sports.

Cosmin Aioniță

VERDICT

Decent, însă îi lipsește atmosfera de sărbătoare. 7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (ACELAȘI SISTEM)


The Godfather
THE GAME
Să fie clar.
Respectul înseamnă totul.
Dar respectul trebuie câștigat.
Iar eu îți voi acorda șansa să-l câștigi.
Nu ne face pe amândoi să regretăm.
BINE AI VENIT ÎN FAMILIE.
www.godfather.ea.com
merită să joci originale!
Importator și distribuitor oficial în România: Best Distribution SRL, Tel. 021-408.30.90; info@bestdistribution.ro
PlayStation Portable
În curând
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
În curând
PC DVD ROM
18+
www.pegi.info
Software-ul jocului © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA și sigla EA sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate.
® & © 2006 Paramount Pictures. Toate Drepturile Rezervate. Siglele "PlayStation" și "PSP" Family sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. ™ este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox și Xbox 360 sunt fie mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Microsoft Corporation în S.U.A. și/sau alte țări și sunt folosite sub licență acordată de proprietar. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA™ este o marcă a Electronic Arts™





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** G5 SOFTWARE • **PUBLISHER:** STRATEGY FIRST • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.G5SOFTWARE.COM

CUBAN MISSILE CRISIS: THE AFTERMATH



Consecinţele ciupercii atomice

ISTORIA ALTERNATIVĂ A FOST MEREU un subiect plin de potenţial şi popularitate. Şi de ce nu? Uneori nu te poţi abţine să nu te întrebi cum era dacă Hitler câştiga al doilea război mondial sau războiul civil din SUA ar fi fost câştigat de sudişti, nu de nordişti. Sau, în cazul de faţă, ce s-ar fi întâmplat dacă criza rachetelor nucleare din Cuba din 1962 n-ar fi fost dezamorsată şi războiul nuclear s-ar fi produs? De la această premisă porneşte The Aftermath, urmărind patru facţiuni (alianţa anglo-americană, Rusia sovietică, China şi alianţa franco-germană) care luptă nu atât pentru control teritorial, cât pentru stăpânirea resurselor rămase în urma dezastrului atomic.

Nici urmă de armate uriaşe şi naţiuni ultradezvoltate. Alianţele sunt alcătuite doar din supravieţuitori, iar unităţile sunt relativ puţine şi producerea lor foarte grea din cauza resurselor limitate. Jocul este împărţit pe două hărţi, una strategică şi o alta unde se desfăşoară bătăliile în timp real. Prima este un model excelent realizat, ce lasă un puternic sentiment de cartier general de război, unde sunt planificate toate deciziile. Pe hartă apar teritoriile controlate şi, mult mai important, punctele strategice cu resurse (combustibil, piese de schimb, muniţii), esenţiale pentru a continua. Ordinele ce pot fi date grupurilor de unităţi sunt variate, astfel că tentaţia de a renunţa la bătăliile în timp real în favoarea autocombatului este foarte mare. Şi pe de o parte poate chiar ar fi mai bine să nu vă bateţi capul prea mult cu luptele. În afară de micromanagementul exagerat (tancurile folosesc muniţii de diferite tipuri, infanteria se poate mişca în fugă, culcat sau târâş), problemele de pathfinding blochează tancurile printre infanterişti, vehiculele auxiliare sunt incredibil de puţin rezistente şi tot ce nu este blindat poate fi distrus dintr-o singură lovitură. Animarea mişcărilor este cel puţin bizară, iar după ce am văzut cum se mişcă un tanc, cu două-trei rotiri de 10°, m-am gândit că, dacă era aşa şi în realitate, n-aş mai fi avut niciodată probleme cu parcările laterale.

Pe de altă parte, prezenţa unităţilor auxiliare cu piese de schimb, combustibili şi muniţii la bord dă un sentiment de logistică reală pe câmpul de bătălie. Plus că nu pot fi "construite" în timp real alte armate, iar întăririle sunt foarte rare, astfel că tactica joacă un rol extrem de important. Există şi un sistem de experienţă, astfel că veţi prefera să aveţi unităţi cu upgrade-uri. Singura problemă ar fi că bătăliile devin rapid repetitive şi chiar frustrante, pentru că nivelul de dificultate nu este în nici un caz setat pe "floare la ureche". Iar dacă aveţi nefericirea de a începe cu tutorialul, bietul joc riscă să fie dezinstalat chiar înainte de a începe propriu-zis, atât de stufoase şi de plictisitoare sunt indicaţiile. Şi nu, ideea de a avea căsuţe cu text minuscul şi kilometric în ele nu este propice ca să faci omul să citească indicaţiile de gameplay.

Cuban Missile Crisis: The Aftermath împarte acelaşi motor grafic cu Blitzkrieg 2 (apărut anul trecut), deci aspectul vizual este relativ decent, chiar şi cu unele modele distructibile pentru case. Cât despre ceea ce se aude în căşti, nimic special, muzica este relativ subtilă, cu ocazionale răbufniri în momente critice ale bătăliilor.

În ciuda problemelor de pe partea de strategie în timp real, The Aftermath are nişte idei interesante. Harta strategică te face să te simţi ca un adevărat Churchill, iar deciziile de luat oferă destule posibilităţi tactice. Totuşi, jocul este îndreptat tot spre acei fani ai strategiilor care dispun de timp şi de răbdare pentru bătăliile extrem de dificile sau, de ce nu, spre cei care au o înclinaţie spre lumi postapocaliptice, indiferent de genul jocului.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Premisă şi background interesante, dar bătăliile sunt o varză totală. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 700MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (LAN, ONLINE)







Cu oile la păscut...

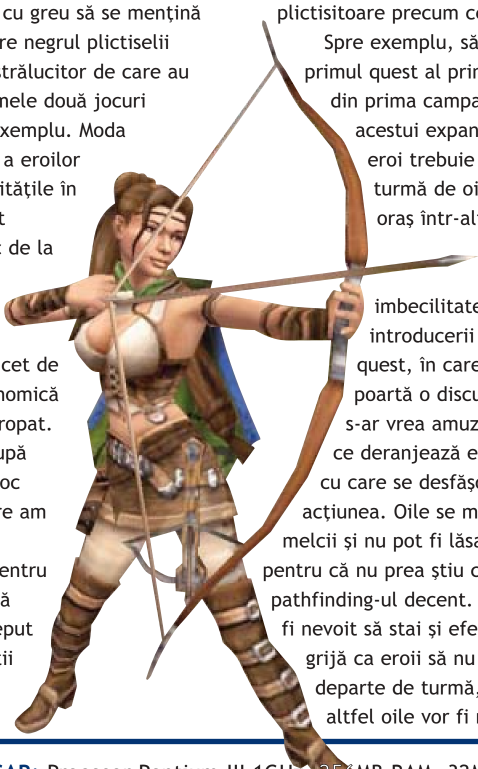
PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** BLUE BYTE • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.THESETTLERS.COM

THE SETTLERS V - LEGENDS

Plictiseala devine legendară.

NU ŞTIU ALŢII CUM SUNT, ÎNSĂ EU nu suport timpii morţi în jocuri. Mă scot din sărite şi, dacă după un interval de acest tip nu urmează ceva care să justifice timpul pierdut, nota unui astfel de joc începe să o ia la vale. A cincea încarnare a seriei Settlers reuşea cu greu să se menţină în zona gri dintre negrul plictiselii totale şi albul strălucitor de care au dat dovadă primele două jocuri Settlers, spre exemplu. Moda strategiilor 3D, a eroilor care conduc unităţile în luptă a haotizat oarecum un joc de la care fanii aşteptau altceva, iar ritmul foarte încet de dezvoltare economică aproape l-a îngropat.

Şi acum, după câteva ore de joc "intens", în care am făcut eforturi considerabile pentru a nu adormi, mă întreb: au priceput oare ceva nemţii de la Blue Byte din criticile cu care lumea a tunat la adresa ultimului Settlers? Din păcate, răspunsul este nu. Expansion disk-ul Legends nu aduce nici o îmbunătăţire sistemului de joc efectiv. La ce folos că există "noi unităţi, noi campanii, noi eroi" dacă sunt la fel de plictisitoare precum cele vechi?



Spre exemplu, să luăm chiar primul quest al primei misiuni din prima campanie a acestui expansion. Doi eroi trebuie să ducă o turmă de oi dintr-un oraş într-altul. Lăsând la o parte imbecilitatea introducerii acestui quest, în care cei doi poartă o discuţie care s-ar vrea amuzantă, ceea ce deranjează este viteza cu care se desfăşoară acţiunea. Oile se mişcă ca melcii şi nu pot fi lăsate singure pentru că nu prea ştiu ce înseamnă pathfinding-ul decent. Astfel, vei fi nevoit să stai şi efectiv să ai grijă ca eroii să nu plece prea departe de turmă, pentru că altfel oile vor fi mâncate de lupi. Probabil că, dacă jocul se vroia un simulator de cioban, ar fi fost interesant, însă îţi vine să te cam iei cu mâinile de cap şi să fugi cât mai departe de tot ce înseamnă calculator şi jocuri când vezi cum "avansează" turma de oi. Şi acesta nu este decât un banal exemplu din prima misiune a jocului, care ar trebui să ţină oarecum loc de tutorial şi/sau teaser. Vă puteţi închipui cum se desfăşoară o întreagă campanie...



Că tot veni vorba de acestea, expansion-ul pune la dispoziţie patru noi campanii, fiecare cu intriga şi povestea proprie. Acestea sunt relatate prin intermediul unor scurte secvenţe cinematice, realizate cu ajutorul motorului grafic al jocului. Din păcate, din acestea lipsesc dialogurile vorbite. Decizia de a nu le introduce se face înţeleasă ceva mai târziu, când replicile personajelor principale încep să calce pe nervi din cauza frecvenţei cu care apar (practic fiecare comandă dată va fi confirmată cu voce tare) şi a amatorismului interpretării.

Un lucru care chiar mi-a plăcut la acest expansion este muzica. Atmosfera pe care o creează aceasta aduce aminte de Heroes of Might and Magic II şi de lumea vie din acesta. De altfel, grafica a rămas aproape neschimbată, vie, colorată, atrăgătoare. Ar fi câte ceva de reproşat unor modele la nivel maxim de zoom, însă nimic grav.

Marea problemă a jocului nu stă însă nici în grafică, nici în sunet, ci în viteza extrem de redusă cu care se derulează aşa-zisa acţiune. Poate, dacă v-a plăcut originalul, veţi agrea acest add-on.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

Plictiseala se instalează din cauza vitezei extrem de reduse cu care se desfăşoară acţiunea. **6**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (LAN, ONLINE)




Partea a doua dintr-o serie planificată să aibă şase părţi este prima care apare şi în Europa.

PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** MONOLITH SOFTWARE • **PUBLISHER:** NAMCO / SONY • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.XENOSAGA.COM

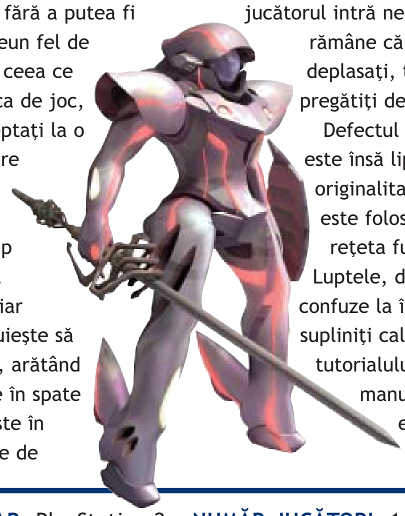
XENOSAGA II



Dincolo de bine şi de rău se află roboţi uriaşi şi androizi adolescenţi.

RPG-URILE JAPONEZE NU SUNT cunoscute pentru varietatea lor. Mai întotdeauna, intriga implică o apocalipsă iminentă şi un grup de eroi legendari care abia dacă au depăşit pubertatea, universul în care se desfăşoară acţiunea conţine un amestec foarte bizar de tehnologii care înseamnă că cei mai sofisticaţi roboţi de luptă pot fi înarmaţi cu săbii medievale, personajele feminine au părul colorat aiuristic şi ţinute sumare, iar personajele masculine seamănă surprinzător de mult cu personajele feminine. Povestea este întotdeauna bine dezvoltată şi spusă prin intermediul unor secvenţe cinematice foarte elaborate, însă evoluează liniar, fără a putea fi influenţată în vreun fel de către jucător. În ceea ce priveşte mecanica de joc, puteţi să vă aşteptaţi la o parte de explorare a mediului înconjurător, în care întregul grup este reprezentat de un personaj, iar camera se străduieşte să strice atmosfera, arătând mai mult ce este în spate decât ceea ce este în faţă şi, la o parte de luptă în care băieţii buni şi cei răi se aşază cuminţi de o parte şi de alta a ecranului şi fac schimb de lovituri într-un sistem bazat pe ture.

Excepţii de la regulile menţionate mai sus există, bineînţeles, dar nici una dintre ele în Xenosaga, o serie care îmbrăţişează fără nici un fel de rezervă genul din care face parte şi se supune tuturor convenţiilor lui. Este drept, bătăliile declanşate aleatoriu, fără nici un avertisment, întâlnite în multe jocuri de gen, nu există în Xenosaga, dar deosebirea este doar de suprafaţă: majoritatea luptelor sunt inevitabile, iar în cazul multora dintre ele este vorba despre ambuscade în care jucătorul intră nepregătit. Regula rămâne că, atât timp cât vă deplasaţi, trebuie să fiţi pregătiţi de luptă.



Defectul lui Xenosaga II nu este însă lipsa de originalitate. Atâta vreme este folosită cu măsură, reţeta funcţionează bine. Luptele, deşi sunt puţin confuze la început, până supliniţi calitatea proastă a tutorialului cu o lectură de manual şi câteva experimente, sunt foarte interesante şi au o adâncime tactică foarte mare pentru ceva atât de simplu, iar partea de dezvoltare a personajelor este la rândul ei destul de captivantă. Nu există un sistem de clase propriu-zis, fiecare personaj putând învăţa orice abilitate, dar numărul foarte mare de abilităţi disponibile obligă jucătorul să îşi construiască propriile clase, dezvoltând personajele în mod diferit pentru a sluji unor scopuri diverse (magician agresiv, vindecător etc.).

Povestea este rezonabilă şi ar fi putut servi drept un pretext acceptabil pentru a cutreiera lumea viitorului şi a lupta cu roboţi şi extratereştri, dar veţi începe să o urâţi atunci când veţi descoperi că secvenţele cinematice durează aproape mai mult decât jocul efectiv şi că, de multe ori, veţi fi întrerupţi din acţiune pentru a urmări 30 de minute de conversaţii pseudo-filosofice şi de trăsnăi cu pretenţii ştiinţifice, totul doar pentru a afla că fata cu păr albastru este o armă de distrugere în masă, iar omul de ştiinţă care s-a ocupat de înarmarea ei visează la o lume fără arme şi conflicte. Pretenţiozitatea producătorilor este foarte bine scoasă în evidenţă de subtitlurile în germană ale jocurilor seriei, inspirate de numele unor cărţi de Nietzsche (primul joc a fost subintitulat Der Wille zur Macht, adică, "Voinţa de putere", iar cel de-al doilea are ca subtitlu Jenseits von Gut und Bose - "Dincolo de bine şi de rău"), însă nu este sub nici o formă justificată de valoarea prozei. Şi, ca şi cum asta nu ar fi fost suficient de rău, aveţi de ales între a vedea un DVD plin cu filmele din primul joc sau a-l începe pe acesta fără nici o explicaţie despre ceea ce se întâmplă în jur şi cine sunt personajele implicate.

Pentru fani RPG-urilor japoneze, Xenosaga II îşi are locul lui, dar pentru ceilalţi există jocuri care pot sluji mult mai bine ca introducere în acest gen şi care pun în valoare mai bine calităţile lui principale.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Un joc destul de bun, păcat de filmul care îl tot întrerupe. **7**

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

BURNOUT LEGENDS



CRED CĂ N-O SĂ MĂ CONTRAZICĂ nimeni dacă zic că seria Burnout este printre cele mai bune simulatoare care au apărut pe PlayStation 2. Chiar şi numai la nivel vizual, damage model-ul este impresionant, iar faptul că nu există maşini cu licenţe oficiale nu deranjează pe nimeni. De altfel, nu prea cred că vreun fabricant de maşini ar aprecia să-şi vadă creaţiile făcute bucăţi în cele mai spectaculoase moduri, dar totuşi făcute bucăţi. Aprecierile de care a beneficiat Burnout pe PS2 sunt valabile şi pe PSP, Legends fiind primul joc cu maşini care într-adevăr m-a atras şi are talentul de a crea o dependenţă nebună.

Legends încearcă să fie o combinaţie între mai multe jocuri din serie, cu elemente preluate cam de peste tot. Avem două moduri de joc: campionatul împărţit în două ramuri (Tour şi Crush), alături de cursele separate, la rândul lor şi ele cu mai multe moduri. Este incredibil că pe PSP şi-au găsit locul toate elementele care te fac să vrei să continui până ce câştigi toate medaliile de aur: recompense în termeni de maşini din ce în ce mai puternice, poze de pus în album pentru eliminări spectaculoase ale adversarilor, articole în presă ca legendă a şoselelor, modele variate ale takedown-urilor, tipuri diferite de curse deblocabile treptat. Plus senzaţia nebună de viteză.

Burnout Legends este un joc în care nu poţi spune "dacă te izbeşti de ceva", ci "când te izbeşti"; coliziunile sunt inevitabile şi într-o cursă contra cronometru, incredibil de frustrante, dar, pe de altă parte, secvenţele cinematice folosesc din plin posibilităţile consolei şi merită urmărite. AI-ul advers este agresiv, dar nu exagerat, iar dificultatea curselor este bine scalată pentru a nu enerva. Traseele sunt de ajuns de diverse, chiar dacă la un moment dat ajungi să le înveţi şi să cam ştii în ce colţuri poţi arunca de pe şosea un adversar.

Evident, există şi posibilitatea de a juca in multiplayer, dacă aţi epuizat tot ce avea de oferit partea de single player, cu cele câteva sute de curse însumate. Perfect însă jocul nu este, are şi el partea lui de bug-uri grafice, iar faptul că discul este solicitat des duce la blocări relativ frecvente ale consolei. Enervant este şi EA Trax, modulul de coloană sonoră cu tot felul de cântece pentru care s-au plătit bani grei pe licenţe, dar care nu sunt prea inspirate de această dată, chiar dacă au fost intenţionate să mărească senzaţia de imersiune.

Burnout Legends păstrează ridicată ştacheta seriei şi combină cu succes elemente din toate jocurile, reuşind să ofere mult mai multe ore de nebunie distructivă decât poate rezista consola fără a sta cu ea mai mult în priză. Dacă n-ar fi fost problemele grafice uneori enervante şi muzica băgată pe gat de Trax, ar fi fost perfect. Totuşi, chiar şi aşa, se apropie extrem de mult de perfecţiune.

Anda Drăgnuţă



PREŢ: 44.9 €
PRODUCĂTOR: CRITERION GAMES
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
WEB: WWW.EA.COM/OFFICIAL/BURNOUT

VERDICT

Unul dintre jocurile care fac să merite să ai un PSP.

9.5

RIDGE RACER

NINTENDO DS





PENTRU UN JOC CARE A APĂRUT ÎN vremuri imemoriale pe N64, Ridge Racer se ţine încă bine. După o variantă de PSP reuşită, Nintendo DS acaparează cursele cu maşini furioase, doar că nu atât de bine pe cât s-ar fi putut. Nimic de zis, faţă de varianta apărută pe consola portabilă de la Sony, acest Ridge Racer este mult mai uşor de controlat, cel puţin cu butoanele normale. Variantele de control cu stylus-ul sau cu cordonul pentru deget sunt de recomandat doar celor cu mari doze de răbdare sau timp de pierdut.

În termeni de varietate, Ridge Racer oferă două moduri de joc: un campionat unde, evident, trebuie să câştigaţi medaliile de aur pentru a înainta şi a debloca maşini din ce în ce mai puternice. Există şi curse separate, care oferă şi ele noi vehicule cu mulţi cai putere sub capotă. Doar că există numai trei tipuri de trasee şi după câteva curse deja devine plictisitor să vezi mereu acelaşi colţ în acelaşi loc. În plus, jocul nu foloseşte în nici un fel avantajele pe care le-ar fi putut aduce cele două ecrane ale consolei. Practic, contează doar ecranul pe care urmăriţi traseul, pentru a controla cât mai bine maşina. Pe touch screen, dacă cumva aveţi o fracţiune de secundă pentru a arunca o privire, se vede doar volanul, care într-adevăr reacţionează la curbe strânse şi impacturi violente, dar cam atât. Şi cum tipurile de control alternative nu sunt prea la îndemână, este exact ca şi cum aţi avea o consolă cu un singur ecran, clasică, doar că portabilă.



Nici în termeni grafici nu se pot spune prea multe lucruri bune. Comparaţia cu varianta de PSP este inutilă pentru că cele două console sunt oricum diametral opuse. Se putea însă lucra ceva mai mult la efecte, la fel cum se putea varia mai mult şi coloana sonoră, care ajunge rapid să se repete cel puţin la fel de mult ca traseele. Doar multiplayerul ar mai putea păstra rata de interes ceva mai mult timp, în rest nu cred că Ridge Racer o să reziste prea mult.

Anda Drăgnuţă

PREŢ: 37.5 €
PRODUCĂTOR: NST
PUBLISHER: NAMCO
DISTRIBUITOR: TNT GAMES
WEB: WWW.NINTENDO.COM

VERDICT

Îi lipseşte variaţia, de la trasee până la grafică şi coloană sonoră.

7

"CUM NU VII TU, ŢEPEŞ DOAMNE..."

®Mihai Eminescu - Scrisoarea III

- Vladuţ! răsună o voge dogită.

Vlad se strâmbă iritat, dar continuă să butoneze la calculator.

- Vlad! trâmbiţă din nou vocea, reuşind să atingă noi nivele de iritare.

- Da, mamă... răspunse, ştiind că n-o să scape de gura ei.

- Termină cu calculatorul ăla şi treci şi te culcă, mâine trebuie să te scoli devreme!

- OK, OK! răcni Vlad.

"Sunt voievodul Valahiei şi ea vrea să mă trimită la culcare", mormăi el în barbă. "Într-o bună zi...", îşi zise pe un ton amenințător.

- Vlad, acum! se auzi din nou din turnul de vizavi.

Vlad scrâşni din dinţi şi trânti un pumn în tastatură.

- Bine, bine, te-am auzit de prima oară! strigă. După care închise calculatorul şi se îndreptă spre patul cu baldachin în care se trânti îmbrăcat, de-al naibii, ştiind că maică-sa ar fi avut ceva de comentat pe tema asta.

Se foi o vreme, până descoperi sub pernă un ursuleţ de pluş care îl inglodea. Sprijinit într-un cot, îl privi câteva secunde, fără să înţeleagă ce căuta acolo. De gât îi atârna o panglică cu mesajul "Will you be my Valentine?". Vlad clipi de câteva ori năuc, după care îl înfipse în ţeapa în miniatură care îi decora noptiera.

Apoi se culcă.

***

Sala tronului era întunecoasă şi rece ca un frigider. Vlad încercă fără succes să se oprească din tremurat în timp ce aştepta cafeaua.

- Aveţi e-mail-uri noi, domnia voastră, doriţi să le citiţi? zise cancelarul Petrică.

Vlad schiţă un gest greu de interpretat din mână, care ar fi trebuit să sugereze că n-are chef de e-mail-uri, dar că nici n-are altceva mai bun de făcut momentan.

- Fă-mi un rezumat! îl îndemnă pe cancelar.

- Hmmm, să vedem, spuse Petrică. Unul este de la fratele măriei tale, Radu cel Frumos, care caută împăcare...

- Să fie sănătos! Am auzit nişte zvonuri că s-ar fi molipsit la Istanbul de nişte năravuri dubioase. Cică ar fi, ştii tu..., zise Vlad, fandosindu-se demonstrativ şi sorbind afectat din ceaşca de cafea pe care o ţinea de toartă cu degetul mic întins în afară.

- Gay? zise Petrică.

Vlad se înecă cu cafeaua şi izbucni într-un acces de tuse.

- Pe viitor zi mai bine "care nu agreează femeile" sau ceva de genul ăsta! Nu ştii cine poate să audă şi nu vreau să mă trezesc cu plângeri de la o societate anti-discriminare sau mai ştiu eu cine. Oricum, nu mă interesează ce vrea Radu. Altceva?

- O ofertă promoţională de ţepe din lemn de prun, ascuţite cu laser, continuă Petrică.

- Laser?

- Laser, măria ta.

- Hmm, interesant. Răspunde-le şi spune-le să ne trimită nişte mostre, poate sunt bune de ceva. Le-am terminat pe alea suedeze, din fibră de carbon, şi acum nu mai avem decât nişte chinezisme ieftine din bambus sau naiba ştie ce, care nu sunt bune de nimic.

- OK, s-a notat, zise cancelarul. Mai aveţi un mail, de la cineva care se semnează pisicutza@gmail.com, cu background roz şi inimioare animate. Mesajul este "Will you be my Valentine?".

- Şterge-l! zise exasperat Vlad. Nu înţeleg, cine e Valentin ăsta şi ce treabă are cu mine. Şi de brusc toată lumea vorbeşe în engleză, româna ce are? Lămureşte-mă.

- Este sărbătoarea Sfântului Valentin, măria ta, o sărbătoare a dragostei împrumutată de la veneticii de boieri. Sfântul Valentin este un patron al iubirii şi ajută oamenii să se îndrăgostească.

- Un fel de Cupidon, încercă Vlad o comparaţie.

- Da, măria ta, dar fără săgeţi, îl corectă Petrică.

- Păi care mai e farmecul? Măcar Cupidon înfigea chestii în oameni. Un individ pe gustul meu, nu ca pămpălăul ăsta de Sfântul Valentin. Notează un decret: "Să fie găsit Sfântul Valentin şi tras în ţeapă. Recompensă 10 ducaţi de argint". Dă un forward la tot mail list-ul.

- Ummm... este mort de vreo 1000 de ani, măria ta.

- La naiba! se strâmbă Vlad. Uite cum mi-ai stricat ziua. Hai, dă-le drumul celor cu jalbe, petiţii, plocoane şi alte marafeturi, că deja am rebegit de frig aici!

Petrică transmise ordinul mai departe străjerului de la uşă.

- Dorele, deschide uşile!

Dorel dădu din cap. După vreo jumătate de minut în care străjerul nu schiţă nici o mişcare, Petrică traversă camera, îi şterse un dos de palmă peste ceafă şi îi scoase căştile de la iPod din ureche.

- Deschide uşile! răcni.

- Da, şefu! se face, imediat, cum să nu, mormăi Dorel şi trase cu zăduf de uşile din lemn masiv. De afară începu să se audă rumoarea celor care aşteptau în curte. Primul intrat fu un negustor.

- Măria ta, zise el, este sărbătoarea Sfântului Valentin şi aş vrea învoire de la măria ta să vând în târg inimioare şi balonaşe, parfumuri şi răvaşe, dulciuri şi ursuleţi de pluş, ca toată lumea să se poată bucura făcând cadouri celor dragi!

- Mhm... zise Vlad cu o sclipire machiavelică în ochi. Da, sigur că da. Numai puţin, să îl chem pe... ahem... vistiernic... Vasileeeee!

Negustorul aşteptă plin de speranţă, până ce la un moment dat simţi cum i se lasă o mână grea pe umăr.

- Bună ziua, spuse baritonal posesorul mâinii, un dulap de om cu un grumaz de taur. Sunt călăul Vasile şi am plăcerea să vă prezint această ţeapă.

Ochii negustorului aproape că îi ieşiră din orbite, dar după un timp încetă să mai zvâcnească. Vasile îl sprijini de perete cu tot cu ţeapă şi se retrase din nou în colţul său întunecat.

- OK, următorul! bătu din palme brusc înveselit Vlad.

Următorul era un copil, care, după ce văzuse sfârşitul nefericit al negustorului, acum tremura din toate încheieturile.

- Da, puişor, spune, cu ce te pot ajuta?

Copilul fremătă din buze, dar nu putu să adune destul curaj să vorbească.

- Vasile! strigă Vlad.

Copilul începu să plângă.

- Ai speriat copilul, zise Vlad. Fă-l să râdă.

Vasile, ieşit din penumbră, se scărpină în capul tuns chilug, vizibil depăşit de situaţie. În cele din urmă se apropie de copil şi îl îndemnă:

- Râzi!

Copilul o dădu într-un bocet funebru.

- Nu aşa, dobitocule! Fă un giumbuşluc, spune o glumă, de ce te plătesc, da-r-ar trichineloza-n tine?!

- Să omor oameni? mormăi ofuscat Vasile.

- Ah, da, mă rog, acceptă Vlad. Să zicem. OK, atunci omoară pe cineva! Dar să fie amuzant. Pe Dorel să zicem.

Vasile se roti cu delicateţea unui tanc către Dorel, care revenise la ascultatul de muzică la căşti şi prin urmare nu era la curent cu discuţia.

- Am glumit, bă! răcni Vlad. Frate, ce oameni fără simţul umorului! Pfff! Puştiule, dacă te-ai mai calmat, te ascult.

Copilul încercă să îşi înăbuşe suspinele şi îşi spuse oful.

- Măria ta, vin cu o jalbă de la o mulţime de copii: am vrea şi noi să nu se mai dubleze în română canalul Cartoon Network, nu avem nevoie de voci tembele la desenele noastre animate. V-am fi recunoscători dacă ne-ai putea ajuta. Avem şi o petiţie online la www.savetweety.lx.ro.

- Hmm, zise gânditor Vlad. Să vină responsabilul cu cultura, Acarul Păun, sau cum îl cheamă!

După un timp, probabil trezit din somn, ciufulit şi cu hainele în dezordine, responsabilul cu cultura se înfiinţă în sala tronului.

- Ah, salut, ia un loc te rog, zise Vlad, indicându-i un scaun în stânga tronului. Ia zi tu, mai ţii minte atunci când ai zis să se dubleze în română Cartoon Network, pentru că nu e bine să înveţe copiii români de mici engleza şi eu am zis că e o idee bună?

- Ăăăă, da, cred că da, zise Păun, aşezându-se buimac pe scaun.

- Ei bine, ŢEAPĂ! zise Vlad şi trase de o manetă. Scaunul responsabilului cu cultura basculă pe spate, înfigându-l pe individ într-un par de bambus bine camuflat.

- Nu era o idee bună, dădu el din cap trist. Singura replică a lui Păun fură o serie de horcăituri înfundate, apoi tăcere.

- OK, îi spuse el copilului, se pare că vom renunţa la dublaj. Mulţumit?

- Da, măria ta, aprobă puştiul, care zâmbea printre lacrimi.

- Ooook, zise Vlad. Următorul!

Următorul se dovedi a fi un trimis al Imperiului Otoman.

- Măria ta, m-a trimis paşa să aranjez o bătălie.

- Iar vrea să ne batem? Nu s-a plictisit să şi-o fure? Unde vrea de data asta?

- De_dust2, propuse ambasadorul turc. I-au scos lui Ismail ghipsul de la mână, aşa că de data asta avem şanse să câştigăm.

Mizantropul


ALTEC LANSING®
Just listen to this!
MX5021
Sunetul performanței!
90W RMS, 2x20W/satelit,
50W subwoofer (difuzor 6.5"), 30Hz-22KHz,
iesire casti, certificare THX, telecomanda fara fir
VIDEO GAMING
MP3 PLAYERS
CD PLAYERS
TVs & DVD PLAYERS
PCs & LAPTOPS
TM

RPC®
YOUR MOBILE OFFICE







Are you searching for mobility?

Your everywhere mobile office!

Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 Technology
15" TFT-LCD XGA
ATI RC300ML Integrated VGA
DVD/CDRW Combo
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 3.2 Kg

Buy and Fly – Super Light

Intel® CentrinoTM Mobile Technology
14" TFT-LCD WXGA
Intel 855GME Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Bluetooth : USI(USB Interface)
Weight: 2.4 Kg

Powerful Mobile Office

Intel® CentrinoTM Mobile Technology
15" TFT-LCD XGA
Intel 855GM Integrated VGA
DVD -/+ RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 2.8 Kg

RHS
Your IT Supplier

Str. Plugarilor nr. 10-14, Sector 4, Bucuresti
Tel.: 021 331 00 67, Fax: 021 331 00 51
e-mail: sales@rhs.ro, web: www.rhs.ro